POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: METROID OTHER M ★ DEAD RISING 2 ★ FINAL FANTASY 4 HEROES ★ PES 2011 ★ SPIDERMAN SHATTERED DIMENSIONS ★ H.A.W.X. 2 ★ KUNG FU RIDER ★ QUANTUM THEORY



NÚMERO 25
OCTUBRE 2010

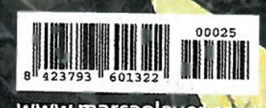
SORTEAMOS REPRODUCTOR MULTIMEDIA
Y muchos regalos más

MÁS JUEGOS...
NBA ELITE 11
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
SONIC COLORS
ARCANIA: GOTHIC 4
DANCE CENTRAL
BEYBLADE

AVANCE
VANQUISH
El shooter más rápido de todos los tiempos

¡ANÁLISIS EN PRIMICIA!
HALO REACH
Todos los secretos del bombazo del año

AVANCE EXCLUSIVO
FALLOUT NEW VEGAS
¡Lo hemos jugado!



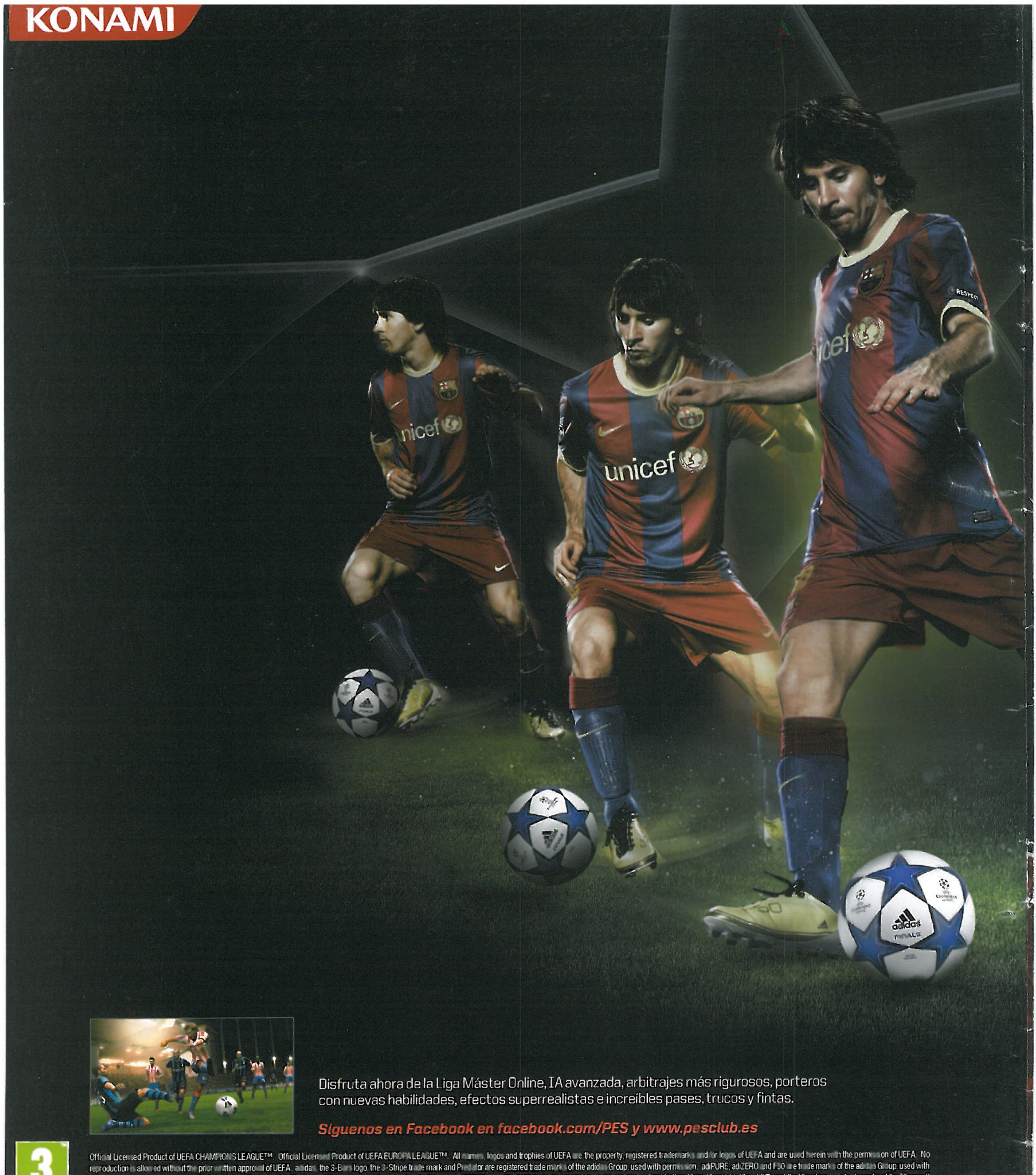
www.marcaplayer.com

10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS XTRALIFE.es

STARCRAFT II PC ★ METROID PRIME OTHER M WII ★ R.U.S.E. PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ HAWX 2 PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ MAFIA II PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ MADDEN NFL 11 PS3 ★ XBOX 360





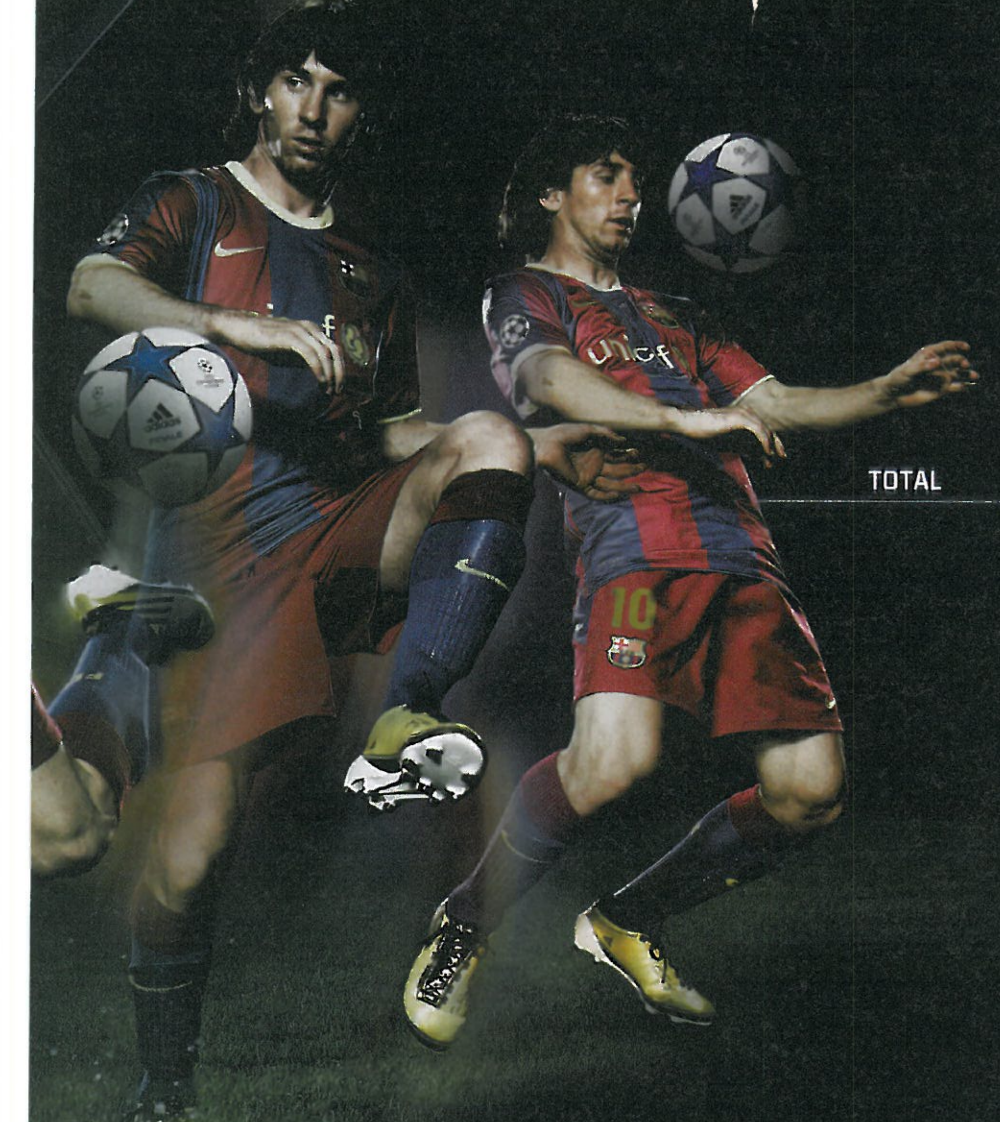

KONAMI
Disfruta ahora de la Liga Máster Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.
Síguenos en Facebook en facebook.com/PES y www.pesclub.es
3
www.pegi.info
Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

PES2011





Official Licensed Product



TOTAL

MOVIMIENTO
JUGABILIDAD
RESPUESTA
POTENCIA
REALISMO
MODO ONLINE
LIGA MASTER

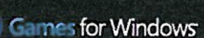
A LA VENTA EL
30 DE SEPTIEMBRE

LIBERTAD
TOTAL



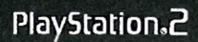






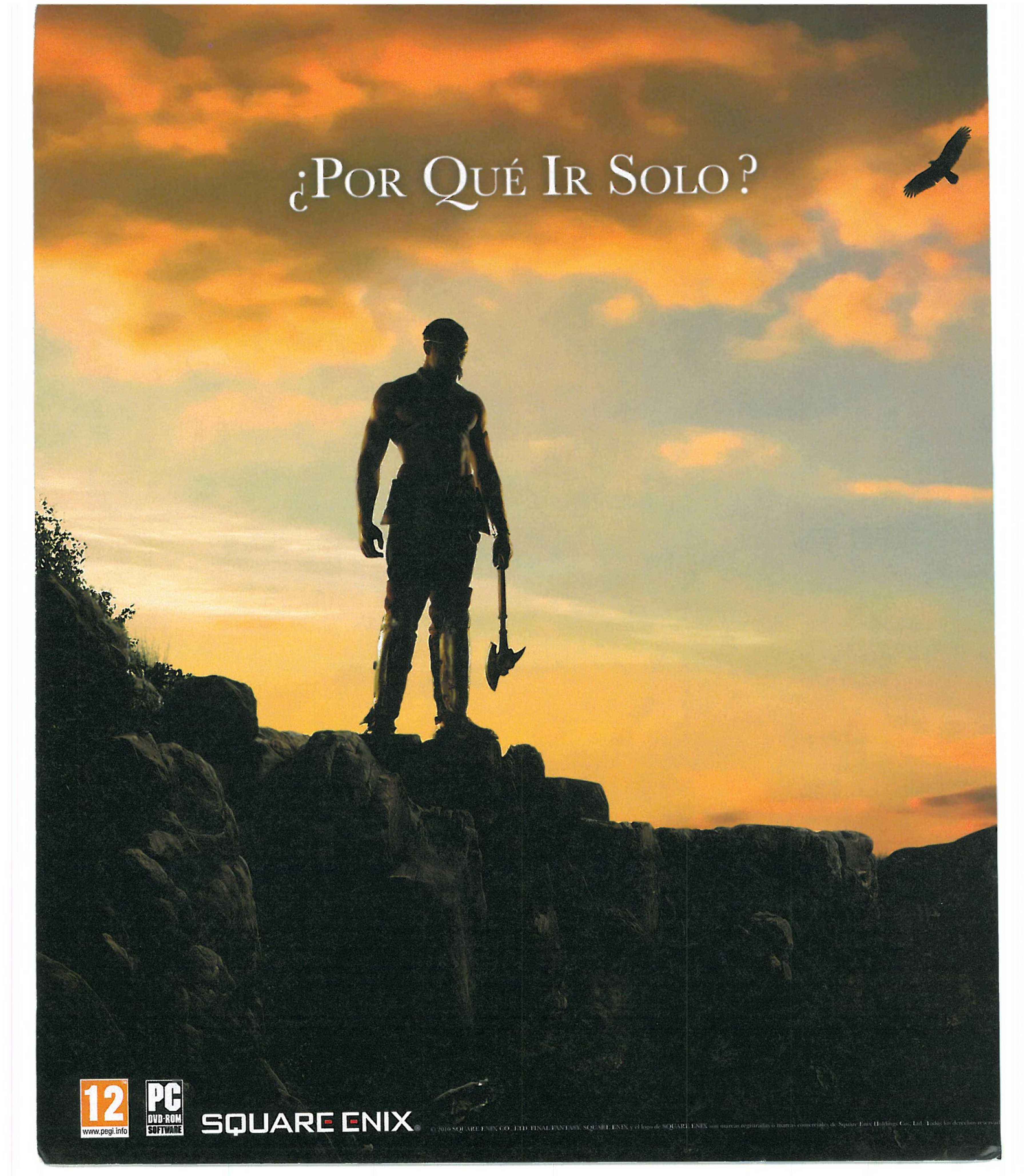











¿Por Qué Ir Solo?
12
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SQUARE ENIX
© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. Todos los derechos reservados

NOS GUSTARÍA DARTE

VIDAS EXTRA



PERO SABEMOS QUE

PREFIERES

UN POCO MÁS DE

ENERGÍA



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido
- Mario Fernández González
- David Navarro Blázquez
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Jaume Esteve
- John Tones
- Rebeca Saray, Mauro y Máximo García *(Fotografía)*

- Han colaborado en este número: Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, , Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Diego Alberto Fernández, Sergio Figueroa, Ángel D. Pedrero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesus Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conradn 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.



GRACIAS POR ESTOS DOS AÑOS



> ***David Sanz***
Director Marca Player

CADA VEZ QUE ME TOCA escribir en un aniversario, ya sea de la antigua *Revista Oficial Xbox 360* -con la que convivimos 3 años maravillosos- y ahora en el 2° aniversario de *Marca Player*, siento lo mismo. Echo la vista atrás y veo a todas las personas que han hecho y que hacen que esta revista salga cada mes a la calle. Las que pusieron su granito de arena durante el camino y las que ahora están con nosotros en este viaje alucinante. Scott Steinberg, un buen amigo de esta revista, me comentó hace un tiempo que no hay nada mejor en la vida de un profesional que dar vida a una idea personal y verla crecer y desarrollarse. Eso es *Marca Player*.

Han pasado ya unos años desde que tres chavales se pusieran con unos portátiles y unas pizzas a dar vida a *Tilt*, una revista multiplataforma diferente y cercana. Esos bocetos que más tarde perfilamos en un antiguo Photoshop se convirtieron, gracias a mucha gente y mucho esfuerzo en esta revista. Sabemos que nos equivocamos, que tenemos muchos defectos, que nos queda mucho por mejorar. Pero también podemos decir con la cabeza bien alta que aquí estamos dos años después para intentar haceros disfrutar cada mes con los videojuegos.

Sólo quiero dar las gracias de todo corazón a cada lector y lectora que acude cada mes a comprar la revista, que visita nuestra página web o nuestro perfil de Facebook. Gracias por hacer que nuestro sueño se cumpla mes a mes. Sólo esperamos estar a la altura de vuestras expectativas, y trabajar si no es así para estarlo algún día.

En la página 32 de este número podréis conocer un poco más al equipo de locos que escribe en la revista, pero hay muchas más personas detrás de estas páginas. Y también se merecen una mención ya que sin ellas esto no sería posible, creednos. Miguel Ángel, Alex, Eli, Virginia, Gema, Emi, Jesús, Cristina, Bolo, Ignacio, Tomás, Natalia, Paz, Eduardo, Juan Carlos, Javier, José, Jaime, Jesús, David, MJ, Elena, Víctor y el resto de Preimpresión, Mariluz, Laura, Leonor, los chicos de Mensajería, Radio Marca, Marca.com, El Navegante, Marca Motor, Zoom Net, Meri, Insert Coin, PlayStation Oficial... Y por supuesto, a tod@s l@s que alguna vez han participado en Marca Player: Kaos2K, Juandi, Julio, Antonio, Miryam, Nacho, Scott...



¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010


Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN


Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN


Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES


David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

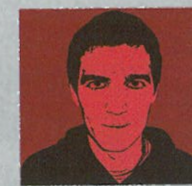

Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN


Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN


Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES


David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES


Sara Borondo
REPORTAJES


Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES

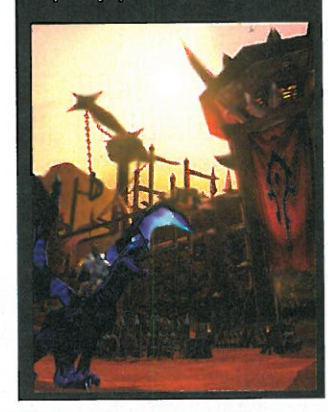

Angel Llamas
REVIEWS


J.L. Villalobos
REVIEWS


Jaume Esteve
BLOG OFICIAL


Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS





EXCLUSIVA

52 AVANCE VANQUISH

60 AVANCE FALLOUT NEW VEGAS

56 AVANCE CASTLEVANIA

80 ANALISIS DEAD RISING

88 ANALISIS SPIDERMAN



MARCA PLAYER Nº 25 OCTUBRE 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

HALO REACH

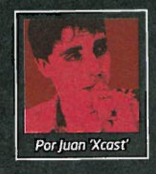
El pacto ha llegado a Reach, comienza la batalla final por la supervivencia de la especie humana. ¿Estamos preparados?

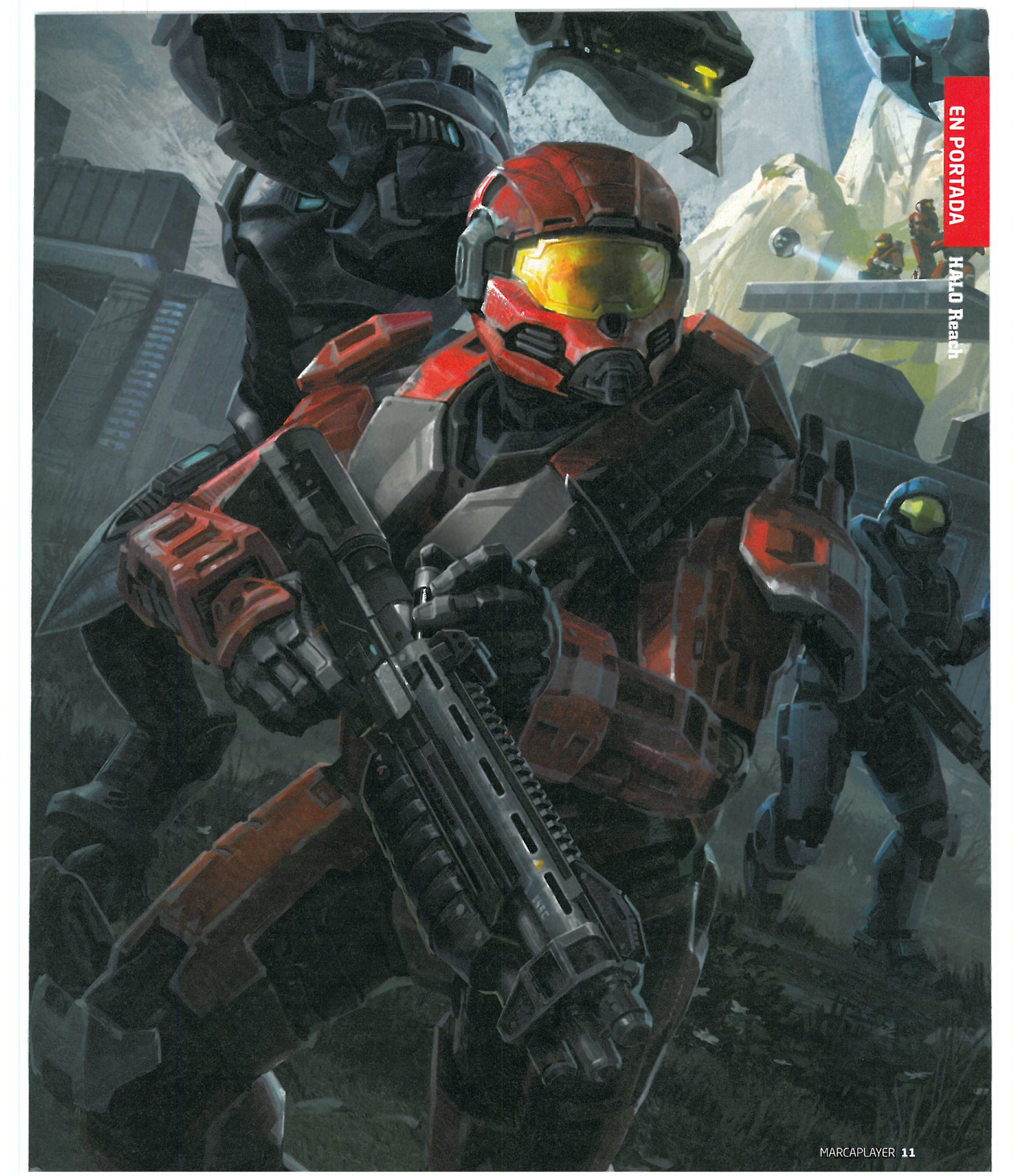
PARECE QUE FUE AYER CUANDO el Jefe Maestro nos sorprendía con su primera aventura, un shooter subjetivo que vino a demostrar que los juegos de tiros eran posibles en las consolas de sobremesa. Tal fue la sensación que provocó este soldado Spartan que ahora, nueve años después de su llegada, sigue siendo considerado una de las grandes figuras del mundo del videojuego.

Tanto es así que el universo que enmarcaba su aventura se ha convertido en el escenario perfecto para una serie de juegos que han pervivido a las aventuras de John-117. *Halo ODST*, *Halo Wars* y el que nos ocupa, ***Halo: Reach***, son los mejores ejemplos de esto. La diferencia entre los tres títulos radica en sus circunstancias y envergadura. El primero es una expansión del extraordinario *Halo 3*, el segundo un título de estrategia y el tercero toda una superproducción del mundo del videojuego, con un presupuesto y recursos superiores al 95% de los desarrollos actuales.

En Bungie se enorgullecen de cantar a los cuatro vientos que éste es su proyecto más importante, conceptualmente tanto como si fuera *Halo 4*, pero sin el protagonismo de nuestro añorado Jefe Maestro. Han puesto toda su alma en conseguir crear el mejor título de la saga y de su género, con un equipo »

Bungie se despide de la saga que les ha dado fama con todo un despliegue de medios al más alto nivel. Nuestra misión es salvaguardar Reach para que un tipo llamado Jefe Maestro tenga una oportunidad contra los ejércitos enemigos.


Por Juan 'Xcast'



de más de 200 personas haciendo turnos de hasta 16 horas diarias para llevar a buen puerto el desarrollo. Tenían mucho que demostrar después de anunciar su divorcio con Microsoft.

Por suerte (o por desgracia, ya que será su último juego en esta saga), cumplen con la mayor parte de las promesas, configurando una experiencia intensa y divertida pero, sobre todo, completa desde todos los puntos de vista. Cada detalle está cuidado al máximo, empezando por la historia y acabando por los extras incluidos en el DVD. El argumento nos sitúa en la apacible Reach, una colonia humana que sirve como puerto para gran parte de la flota de la UNSC. Nuestro papel es el del novato de una unidad de élite, el equipo Noble, un grupo de soldados Spartan de cinco miembros encargado de las misiones más peligrosas que el alto mando puede imaginar. Llegamos justo en el peor momento, con la misión que acaba con el primer avistamiento de unidades del Pacto en Reach. A partir de ahí comienza una aventura que nos llevará a recorrer todo el planeta y parte del espacio tratando de salvar una colonia que todos sabemos que está abocada a la perdición.

HASTA EL MOMENTO, ÉSTE HA SIDO EL PROYECTO MÁS IMPORTANTE DE BUNGIE, TANTO COMO SI SE TRATASE DEL ANSIADO HALO 4

Éste era uno de los puntos que más 'resquemor' nos producía: ¿Cómo iba a ser Bungie capaz de mantener el interés de los jugadores en una historia de la que todos sabemos el final? La respuesta es tan simple que nos hace sentirnos avergonzados por haber dudado de la desarrolladora americana. Sus armas son un desarrollo repleto de sorpresas, pleno de variedad y donde lo importante no es el final, sino el cómo y el cuándo.

EL TALLER

LA GENTE DE MICROSOFT Ibérica nos ha dado la oportunidad en exclusiva de comprobar cómo se crea un verdadero Spartan. Nos referimos a una serie de figuras de los Noble 6 realizadas a tamaño real con toda profusión de detalles. Se ocupan de esta tarea los chicos del taller de Javier Valentín. Este taller ha sido responsable de la creación de algunas criaturas y efectos especiales en la conocida serie Plutón BRBnero, así como de otros proyectos de Alex de la Iglesia (Crimen Ferpecto o la próxima Balada Triste de Trompeta).

El proceso que se ha seguido para la creación de todos los Spartan comienza con los renders de estos. De ahí se crea un cuerpo genérico y unas piernas, moldeados sobre un maniquí de proporciones determinadas. A partir de ahí se añaden los detalles que dan personalidad a los personajes, ya sea el caso de los cascos o de los distintos accesorios sobre sus armaduras. El último paso es la pintura, consiguiendo un resultado casi 1 a 1 con una excepción, Jorge. Y es que este soldado tiene una envergadura mucho mayor que la de sus compañeros, siendo prácticamente imposible moldearlo con suficiente parecido.

¡Sorteamos una! En los próximos números os daremos más detalles sobre este interesantísimo concurso. Se trata de una oportunidad sin parangón ya que estas figuras son únicas en el mundo. Toda una pieza de coleccionista que merecerá el pequeño esfuerzo que os pediremos que realicéis...



NUEVAS UNIDADES DE EL Pacto y combates multitudinarios. Tentador...

Ahí es cuando entra en juego la gran novedad de esta entrega, las habilidades. Estas seis capacidades son capaces de proporcionar diferentes alternativas prácticamente a cada combate del juego, consiguiendo que nunca dos batallas sean iguales. A esto hay que añadirle las características que siempre han distinguido a cada entrega de *Halo*, sólo que potenciadas. Nos referimos a los vehículos, las armas y la elaborada inteligencia artificial enemiga. Todas ellas han sido potenciadas casi hasta el infinito, convirtiendo al modo campaña de ***Halo Reach*** en el título de acción con más herramientas de destrucción a nuestro alcance. Si bien este apartado no acaba de ser



CON UN FINAL YA CONOCIDO POR LOS AFICIONADOS DE LA SAGA, LO IMPORTANTE DE HALO REACH ES EL CUÁNDO Y EL CÓMO

A LA ESPALDA DEL Spartan amarillo hay una mochila propulsora. Una herramienta indispensable.

VEHÍCULOS

LA IMPORTANCIA DE CONDUCIR. Uno de los pilares de todo *Halo* que se precie es el manejo de distintos vehículos de muy distintas características. *Halo Reach* amplía el abanico de opciones disponibles con camionetas civiles, carretillas elevadoras, nuevos vehículos de El Pacto e incluso algún vuelo espacial al estilo de los títulos de aviones más salvajes. La clave para triunfar es conocer bien cada uno de ellos y aprovechar las oportunidades que nos brindan cada vez que los conducimos.

Vehículos UNSC: El ejército humano cuenta con una gran variedad de opciones. Entre los terrestres destacan el Warthog, con nuevas torretas lanzamisiles (capacidad para 3 personas), el Mongoose (quad biplaza) y el tanque Scorpion (2 plazas más 4 pasajeros). A estos hay que sumar los vehículos civiles de cuatro ruedas. En el caso de los aéreos destaca el helicóptero Falcon (3 personas) y la gran novedad: el Sabre (2 personas), una nave espacial con la que disputaremos una serie de batallas estelares en las cercanías de la órbita del planeta Reach.

Vehículos del Pacto: El ejército enemigo también tiene un grueso en sus tropas formado por unidades motorizadas, muchas de ellas no controlables. Entre las que sí permitirán que tomemos los mandos encontraremos los típicos Ghost, Wraith y Banshee, mientras que la novedad es el Revenant, un vehículo biplaza con capacidad para realizar disparos de mortero y una movilidad muy elevada.

perfecto porque como jugadores siempre queremos más. Un vuelo espacial en un caza interestelar está bien, pero queremos más luchas espaciales. Por otro lado las estrategias complejas de los alienígenas de El Pacto conseguirán ponernos en más de una ocasión entre la espada y la pared, pero fallan en ocasiones, facilitando en exceso las batallas a larga distancia, con la correspondiente inmovilidad.

La duración aproximada de esta vertiente de ***Halo Reach*** será de unas 10 horas (en dificultad heróica), una para cada una de las misiones del modo campaña. El viaje nos llevará por ciudades abandonadas, infiltraciones nocturnas, ataques suicidas a fragatas »

NUEVAS ARMAS Y DOSIS extra de espectacularidad en cada combate.

de El Pacto, estaciones espaciales, zonas industriales, terrenos agrícolas... Toda una suerte de paisajes que no hacen sino potenciar la sensación de variedad del título. Cierto es que no se trata precisamente del shooter con la historia más longeva, pero los extras que incluye hacen que merezca la pena rejugarla en varias ocasiones.

Nos referimos al cooperativo para cuatro jugadores simultáneos y a las posibilidades de personalización de esta experiencia. Permite competir por la mejor puntuación, incluir calaveras que modifiquen la dificultad y la experiencia de juego, etc... En resumen, un montón de horas de juego durante las que iremos recaudando puntos de experiencia que nos servirán para 'tunear' a nuestro Spartan. Podremos modificar su armadura, su voz e incluso adquirir algunas mejoras extra como es el caso de las cabezas de grunt explosivas y llenas de confeti. La apariencia de nuestro soldado se usará tanto en la campaña como en el resto de opciones de juego, permitiéndonos así mostrar al mundo nuestro alter ego en el mundo de *Halo*.

Estos son los modos multijugador cooperativos, competitivos y el editor de mapas, Forja. El primero supone un paso más en el esquema que instauró *Halo ODST*. Pone a cuatro jugadores en un mapa para luchar contra sucesivas oleadas enemigas. Los mapas que incluye, seis (algo escasos), están extraídos directamente de la campaña, por lo que les resultarán familiares a todos los jugadores. La experiencia es totalmente configurable hasta el punto de modificar cualquiera de las variables en juego. Incluye además una búsqueda automática de compañeros de partida que funciona a las mil maravillas. Lo mismo ocurre con la estabilidad de las partidas y el lag en las mismas. Todo un ejemplo de trabajo bien hecho en el terreno online.





Estas últimas líneas podrían extenderse también a las opciones competitivas, todo un lujo a la altura de pocos títulos en el mercado. Hasta 16 jugadores podrán participar en toda una suerte de modos de juego capaces de enganchar a casi cualquier aficionado a la acción. Habrá modalidades por objetivos, ensaladas de tiros, remakes



LAS HABILIDADES

UNO DE LOS GRANDES cambios introducidos en *Halo Reach* es este sistema de habilidades, útil tanto en los modos multijugador como durante la campaña. En este último modo de juego nuestro Spartan es capaz de equipar una diferente al mismo tiempo, pudiendo cambiarla al encontrar el equipamiento en el campo de batalla. De esta elección dependerá la estrategia y resultados de nuestras incursiones. En cambio, durante la vertiente multijugador seleccionaremos un equipo antes de cada resurreción, variando incluso las armas entre cada una de las opciones disponibles.

MOCHILA COHETE
Este modelo de mochila cohete puede elevar durante unos segundos a un Spartan por encima de sus enemigos y otros obstáculos.

ESPRINTAR
Anula temporalmente los limitadores de seguridad en accionadores y "músculos", engañando al sistema regulador para que corramos más rápido un corto espacio de tiempo.

CEBO HOLOGRÁFICO
Proyecta una imagen virtual del usuario que sirve como señuelo ante el fuego enemigo. Su periodo de activación son 10 segundos, aunque se puede cancelar en cualquier momento.

CAMUFLAJE ACTIVO
Vuelve virtualmente invisible al usuario y desactiva los radares enemigos. Su correcto funcionamiento está supeditado a la velocidad de los movimentos del usuario, siendo inútil si se desplaza con movimientos rápidos.

ESCUDO PARCIAL
Los aficionados a esta saga lo recordarán de Halo 3. Proporciona cobertura a los soldados dentro de su burbuja y restaura ligeramente su salud mientras se mantiene en el interior de la esfera.

BLOQUEO DE ARMADURA
Esta ventaja proporciona unos segundos de invulnerabilidad al soldado que la porte. Su contrapartida es que inmoviliza al usuario mientras se utiliza. Muy útil para evitar ataques masivos y otros disparos.

EVADIRSE [RESTRINGIDO: MATERIAL COVENANT]
En uso exclusivamente en los modos multijugador. Permite al usuario realizar un desplazamiento lateral súbito. Perfecto para esquivar ataques frontales, el ejército de la UNSC todavía está investigándolo.

UNA HERRAMIENTA INDISPENSABLE PARA PODER SOLVENTAR LAS SITUACIONES MÁS PELIAGUDAS SIN PERDER LA PACIENCIA

PODREMOS TUNEAR LA ARMADURA y aspecto de nuestro Spartan a nuestro gusto.

EL WARTHOG, UN CLÁSICO vehículo que vuelve a por más caña.

de mapas de anteriores títulos e incluso la posibilidad de configurar las opciones de búsqueda de partida según cuestiones demográficas a nuestra elección. Por supuesto las habilidades especiales también se usan para muchas de las variantes de esta vertiente, ampliando así las posibilidades de uno de los clásicos del juego en red a través de Xbox Live.

Finalmente el modo Forja permitirá a cuatro jugadores editar los mapas del multijugador de una manera ciertamente sutil y algo limitada. Sobre todo si lo comparamos con las infinitas posibilidades del Forge World, donde podremos crear mapas desde cero y compartirlos con nuestros amigos a través del servicio online de Microsoft. Muy accesible, pero apto únicamente para los más creativos de cada casa.

Esto es lo que hay en cuanto a contenidos, sin embargo queda por evaluar las cuestiones técnicas y jugables. De las primeras no podemos más que quitarnos el sombrero ante el despliegue de medios de Bungie. Se ha trabajado sobre el motor de *Halo 3* para conseguir un nivel de profundidad y detalle pocas veces visto. Se han multiplicado los objetos en pantalla y, aún con esas, la tasa de imágenes se mantiene siempre constante. Todo un logro que según la desarrolladora necesita del 100% de la capacidad de Xbox 360 para funcionar de manera fluida. El 'pero' en este apartado viene de algunas texturas en baja resolución que desmejoran en

UNA EXPERIENCIA IMPRESCINDIBLE PARA TODOS LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA



EL COMBATE ESPACIAL, UNO de los momentos álgidos de la historia.



EL EQUIPO AZUL VOLVERÁ a verse las caras con el rojo en el multi.

LOS ORÍGENES

LA HISTORIA DE REACH es densa y comienza hace poco menos de 1.000 millones de años. Su tamaño es ligeramente superior al de la Tierra y permite la vida humana, aunque tuvo que terraformarse de alguna manera para poder albergar vida. Se trata de uno de los puertos espaciales más importantes de la UNSC, siendo además el cuartel general de los Marines, del alto mando terrestre y de la inteligencia naval. Sabemos de este planeta gracias a la literatura de ciencia ficción basada en este universo.

'Halo First Strike': Escrito por Eric Nylund (guionista de *Halo Reach*), esta novela narra los hecho ocurridos entre *Halo* y *Halo 2*. Narra los hechos ocurridos en Reach con el resto de los Spartan en la superficie (nada que ver con el equipo Noble) y las batallas de un equipo de la UNSC en el primer anillo de Halo. Alabado por crítica y público, llegó a colocarse en las listas de más vendidos del New York Times.

'Halo: The Fall of Reach': También escrita por Eric Nylund, es la primera novela editada sobre esta saga. Consiguió colocar un millón de copias por todo el mundo a pesar de haber sido escrita en tan sólo siete semanas. Su argumento se conforma como una precuela del primer *Halo*, narrando el nacimiento del proyecto Spartan II y los orígenes de nuestro querido Jefe Maestro. Narra los momentos iniciales del ataque a Reach y como la Pilar of Autumn consiguió escapar del ataque.



EL FUTURO

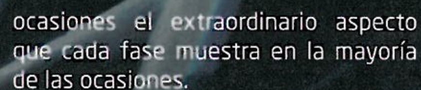
ÉSTE ES EL ÚLTIMO proyecto de Bungie bajo las alas protectoras de Microsoft. A partir de ahora crearán los juegos que ellos mismos elijan, siendo la distribuidora de ellos Activision. Los usuarios de Xbox 360 no deben sentirse amenazados por esto ya que la desarrolladora ha declarado que sus relaciones con Microsoft siguen siendo excelente, por lo que es de esperar que sus próximos proyectos sean editados en Xbox 360. Aún no han anunciado su próximo trabajo.

La saga *Halo* no morirá con este movimiento, ya que Microsoft ha creado un nuevo equipo de desarrollo a cargo de ella: 343 Industries. Este equipo, formado por un elevado número de exmiembros de Bungie, tiene por objetivo sacar el máximo partido de la franquicia. Aún no han anunciado su próximo juego (los rumores apuntan a que se tratará del esperado *Halo 4*), pero ya han llevado a buen puerto otro tipo de contenidos, como es el caso de la película de animación 'Halo Legends' o el cómic, en colaboración con Marvel, 'Halo The Fall of Reach: Boot Camp'. El nombre de la compañía hace referencia a Chispa culpable 343, la IA centinela del anillo en la primera entrega de *Halo*.





JORGE, ES UN SPARTAN heroico y chapado a la antigua.



ocasiones el extraordinario aspecto que cada fase muestra en la mayoría de las ocasiones.

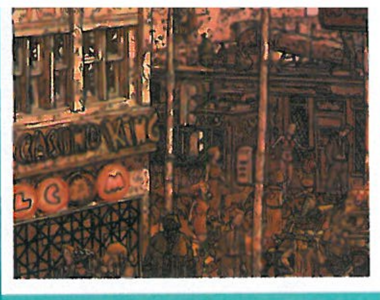
El apartado sonoro no baja el nivel en absoluto hasta el punto de presentarse casi inmejorable. Tanto su doblaje como la banda sonora se colocan entre lo mejor de Xbox 360. De nuevo todo un ejemplo para futuros títulos de la consola de Microsoft. Ni siquiera en la parte jugable tiene grandes fallos, más allá del mencionado con las 'lagunas' de la IA en largas distancias. Esto acaba de configurar una experiencia imprescindible para los aficionados a los juegos de acción en primera persona, con una cantidad de contenidos difícilmente igualable (Modo Historia, Cooperativo, Tiroteo, Competitivo, Forja...). ***Halo Reach*** consigue su objetivo, convertirse en el mejor juego de la saga sin lugar a dudas. ■

CONSIGUE SU OBJETIVO, CONSEGUIR SER EL MEJOR Y MÁS COMPLETO HALO SIN LUGAR A NINGUNA DUDA

LA NOTA

- **GRÁFICOS: 9.4**
- **SONIDO: 9.8**
- **JUGABILIDAD: 9.4**
- **ADICCIÓN: 9.6**
- **NOTA: 9.5**

LA OPINION: Bungie lo ha vuelto a conseguir, ha rizado el rizo hasta lograr rozar la perfección. *Halo Reach* es indispensable para los aficionados a la acción poseedores de Xbox 360 y supone la oferta más completa que hemos visto en mucho tiempo en el mundo del ocio interactivo. Ahora sólo queda disfrutar de esta pequeña joya y esperar a lo próximo de la desarrolladora, ya lejos del cálido abrazo de Microsoft.



LA NOVELA GRÁFICA DE FALLOUT NEW VEGAS

'All Roads' es el título de la novela gráfica que incluirá la versión para coleccionistas de *Fallout New Vegas*. Pero si tienes un iPhone/iPod Touch puedes descargar y leer ya 12 páginas desde la Apple Store.



LOS INVIZIMALS SE MATERIALIZAN

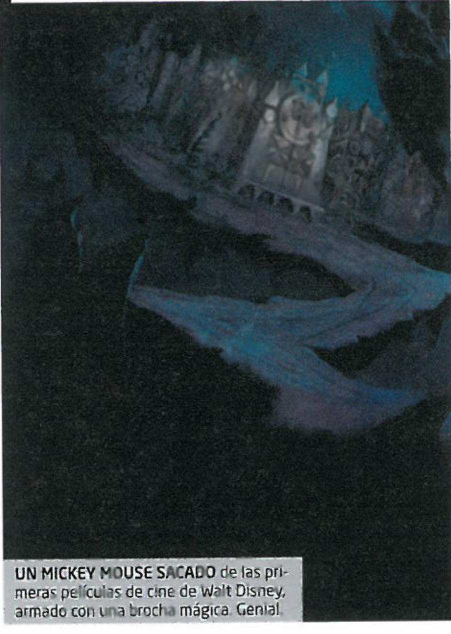
Un acuerdo entre Playstation y la empresa de juguetes Comansi ha conseguido lo imposible, materializar en geniales figuras de plástico a los invisibles y escurridizos Invizimals de PSP.

WARREN SPECTOR, CAUSA Y EFECTO EN EPIC MICKEY

MICKEY MOUSE A BROCHAZOS

Wii, Mickey y la historia creativa de Disney son las nuevas armas para evolucionar el estilo Spector. Una aventura nunca vista donde cada una de las elecciones cambiarán el cuento.





UN MICKEY MOUSE SACADO de las primeras películas de cine de Walt Disney, armado con una brocha mágica. Genial.

Contar historias con los jugadores y no contárselas a ellos es una de la descripciones del estilo de Warren Spector y Junction Point. Para conseguir implicar así al jugador y de paso ensalzar las posibilidades exclusivas de los videojuegos como medio, Spector lleva 20 años empeñado en implementar la causalidad en juegos con gran componente RPG. El efecto causado por las elecciones es lo que eleva a trabajos como *Deux Ex* o *System Shock* por encima de la media.

› Éste es tu vigésimo título. Si todos se han basado en el concepto 'playstyle matters' (la forma de juego afecta al juego), ¿cómo lo evolucionas aquí?

» Es diferente porque las elecciones que se le han venido ofreciendo al jugador siempre han sido 'lucha, cuélate o dialoga'. Pero con este juego he podido plantear un conjunto de elecciones totalmente diferente. ¿Borrar o reconstruir? Es muy interesante que podamos incluir algo así. ¿Derrotar o hacerse colega? La novedad es que estamos ofreciendo a los usuarios nuevos verbos para jugar. Y también nuevos tipos de consecuencias. Por otro lado, uno de los objetivos es llevar el playstyle matters a una audiencia más amplia, de modo que ni las consecuencias serán tan graves como en algunos de mis juegos anteriores, ni las elecciones tan agobiantes. Yo lo juego en plan radical: odio usar el disolvente, odio borrar las cosas, así que soy del tipo pintor. Pero hemos encontrado de todo: los que se lo pasan pipa disolviéndolo todo, los que hacen otra cosa... ése es el disfrute, que tú eliges lo que te divierte y tiene significado para ti, sin que tenga que ser 'todo el rato bondadoso o todo el rato maléfico'. Estoy deseando ver cómo juegan los seguidores de Mickey, Mario o Zelda, que nunca han tenido esa libertad de elección.

› ¿Qué se siente al sumergirse en la historia creativa de Disney?

» Buf... Dios Santo. Es increíble. Tener acceso directo a los clásicos universales de la animación... ¡me encanta todo! ¿Sabes? He tenido en las manos storyboards originales de la película de los Gremlins. ¡Se disculpaban los chicos del archivo de imagen porque 'sólo' me habían escaneado 90.000 imágenes! Dije "me gustaría ver plantillas y bocetos conceptuales de los pantalones de Mickey Mouse" y me dijeron "oh, están en ese archivador, saca lo que necesites y lo fotocopiamos"... ¡saqué diseños originales de Walt Disney! ¡Es de locos! Es increíble que me dejaran hacerlo, y es increíble que Disney salvaguarde así su historia porque otros estudios no lo hicieron.

EL ANUNCIO EN LA TV

En mi mente aparece Mickey atravesando una habitación. Se ve qué ocurre si vas borrando a todos los enemigos, si ignoras a un personaje que te propone un objetivo opcional, si tomas un camino de plataformas realmente complicado para salir de la habitación... con esos huecos para saltar y ese personaje diciendo "Mickey, ¡échame una mano!"

PARTICIPA

Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



3 MILLONES DE STARCRAFT II EN UN MES

El juego de Blizzard sigue batiendo récords, y es que el título consiguió alcanzar los tres millones de copias vendidas en el primer mes de venta. El juego para PC más vendido en 2010 ya es el RTS más rápidamente vendido de todos los tiempos.



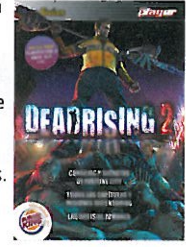
QRIOCITY, EL 'ITUNES' DE SONY PARA PS3 Y PSP

Ya se venía rumoreando, pero Sony lo ha anunciado oficialmente. En otoño se lanzará en España el servicio Qriocity, que funcionará en cualquier dispositivo Sony (PSP, PS3, Bravia...) y que servirá vídeo y música bajo demanda.

Guías ¡GRATIS!

DEAD RISING 2

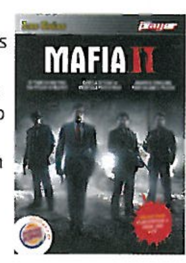
A LA VENTA: 24 DE SEPTIEMBRE



La segunda entrega de la invasión zombie de Capcom es una auténtica locura, aún más si te enfrentas a ella sin la guía que te regalamos este mes. Todos los consejos para sobrevivir en Fortune City, todos los capítulos paso a paso y todas las misiones secundarias del juego dejan de ser un misterio con este manual de superviencia zombie de bolsillo. Imprescindible si quieres mantener tus sesos dentro de tu cavidad craneal.

MAFIA II

YA A LA VENTA



Te desvelamos todos los secretos del genial juego de 2K Games que reinventa el título original y nos vuelve a poner en la piel de un mafioso italiano en la América de los años 40-50. Llega a la cima de 'la familia' con los consejos y trucos de nuestra guía y resuelve la campaña siguiendo nuestro paso a paso, que no se deja ni un detalle para que tu carrera como mafioso transcurra sin incidentes. Ya sabes, son sólo negocios.

› Planteaste que los chavales podrían cambiar su forma de actuar con lo que aprendan del juego, porque descubrirán que sus elecciones tienen consecuencias. ¿Podría ser un aspecto que 'venda' el juego?

» Ojalá. Creo totalmente en ese potencial. Define lo que los videojuegos y no otros medios han sido capaces de hacer. El fracaso es algo estupendo, aprendes de él. Intentar opciones y comprobar qué ocurre es algo que define a los juego, pero no tiene consecuencias reales en el mundo real. Me encantaría que los padres vieran que sus hijos no están solo 'perdiendo el tiempo'. Damos oportunidades para que la gente pruebe comportamientos que no quieren probar en el mundo real. Y pueden llevar eso a su mundo y decir a lo mejor "vi el precio que pagué por ser pacifista o por ir peleando".

› ¿Qué tal sienta este cambio que te separa del estilo oscuro, profundo, realista o de ciencia ficción?

» Sienta genial, te lo aseguro. He estado rogándoles a los fans de *Deus Ex*, *Ultima* y demás: vais a disfrutar el juego, será un buen cambio... vengo haciendo estos juegos oscuros durante 21 años, ¡dejadme hacer algo diferente! ¡Simplemente sed Mickey por un tiempo y divertíos! ■

Warren Spector

"El fracaso es algo estupendo, aprendes de él. Es un juego, no tiene consecuencias en el mundo real".



APPLE ESTRENA IPODS Y ANUNCIA GAME CENTER

Además de una nueva gama de iPods, Apple ha anunciado Game Center, una especie de 'Xbox Live' que conectará a los usuarios de videojuegos de los dispositivos de la manzana mordida.



KINECT, SIN VOZ HASTA PRIMAVERA

La complejidad del sistema de reconocimiento de voz de Kinect va a impedir que cuando sea lanzado en nuestro país, el próximo 10 de octubre, incluya esta funcionalidad. Los usuarios españoles tendremos que esperar a una actualización que llegará en primavera y que hará que el sistema reconozca, sin problemas, el castellano hablado en España.

PÍXELES AL DESNUDO

EL DESTAPE EN LOS VIDEOJUEGOS

En los videojuegos, como en el cine, aunque con varias décadas de diferencia, también ha llegado el destape. Los héroes virtuales también se desnudan.

Como hasta antes de ayer se ha venido considerando a los videojuegos un juguete para niños pequeños, las imágenes de desnudos, como cualquier otro tema adulto, han estado habitualmente excluidas de las mesas de los diseñadores. Así que, por lo general, y obviando los prehistóricos intentos de juegos pornográficos al estilo *Custer's Revenge* de Atari 2600, no estábamos acostumbrados a ver a nuestros héroes en porretas virtuales. Aunque siempre hubo intentonas al estilo de los juegos de *Elvira* o de la serie *Leissure Suite Larry*, los striptease más famosos de la historia de los videojuegos han sido, durante años, los protagonizados por Sir Arthur en *Ghosts'n Goblins*, dejando caer su armadura a golpe de fantasma hasta verlo con aquellos enormes calzones blancos.

Otros productos culturales como el cine o el cómic hace siglos que no provocan escándalos cuando incluyen desnudos, justificados o no, en sus historias. No hay película de terror adolescente que se precie que no incluya, justo antes de que muera la chica de manera cruel y sangrienta, su correspondiente escena poniéndose o quitándose ropa íntima o dándose una merecida ducha. Y entonces nos preguntamos, ¿qué ocurre?, ¿es que acaso las heroínas virtuales no se duchan?

Como suele ocurrir siempre, son los propios usuarios, al final, los que tienen que poner las cosas en su sitio y, al menos en el mercado de PC, si la comunidad de jugadores quiere ver a la protagonista del juego de turno como Dios la trajo al mundo, lo consiguen. Famosos son los mods no oficiales que permitieron a los jugones cumplir uno de sus sueños, ver a Lara Croft completamente desnuda en *Tomb Raider II*. El último de este tipo permite ver a Sheva, de *Resident Evil 5*, desnuda durante toda la aventura.

Pero, aparte de las siempre divertidas modificaciones de los usuarios, las cosas están cambiando en la industria y ahora los videojuegos, perfectamente clasificados por edades, están asumiendo el lenguaje del cine gracias a la perfección gráfica que están adquiriendo. Y también por eso no les importa incluir desnudos en sus historias (aunque se ganen la calificación +18 o, precisamente para eso). Los desnudos y las imágenes de sexo casi explícitas de series como *Grand Theft Auto* o *God of War* comienzan a ser habituales. No pasa nada. Además de estas dos franquicias, los últimos meses hemos visto escenas de desnudos, sin ningún tipo de censura, en el genial *Heavy Rain* (con la archifamosa escena de la ducha de Madison) y en *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Aunque en este último los genitales de los protagonistas están pixelados,

LAS CHICAS DESNUDAS DE la serie God of War son ya una tradición.

EN KANE & LYNCH 2: Dog Days jugaremos un nivel completamente desnudos y llenos de heridas sangrantes.

> **"El único striptease que recordábamos de la historia de los videojuegos era el protagonizado por Sir Arthur en el genial Ghosts'n Goblins"**



UN MANDO-BROCHA PARA EPIC MICKEY

Thrustmaster lanzará estos geniales 'Epic Mickey Paintbrush & Thinner Protection Pack' para disfrutar al máximo del juego de warren Spector. Y todo al genial precio de 19,99 euros.

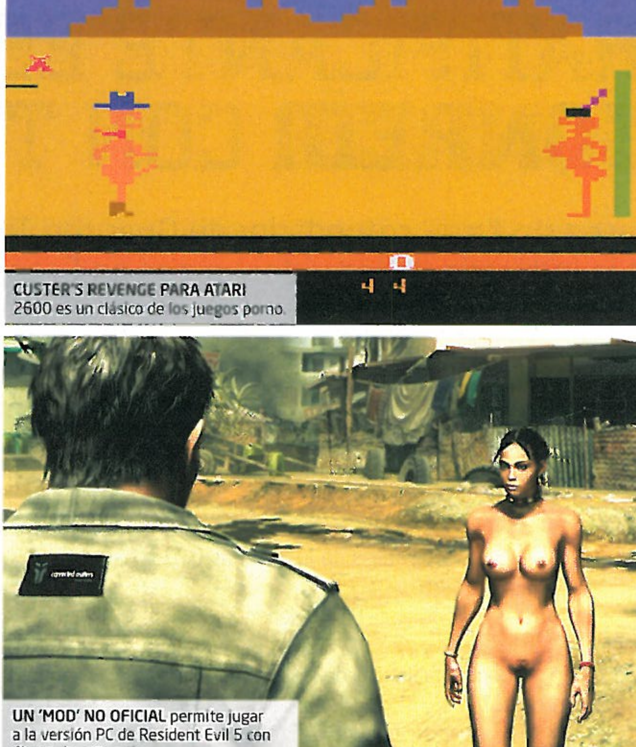


NUEVO MANDO DE XBOX 360

En unos meses llegará a España el nuevo mando de 360, que incluye un pad digital transformable para contentar a los usuarios.



LA ESCENA DE LA ducha de Madison en Heavy Rain ha dado mucho que hablar.



CUSTER'S REVENGE PARA ATARI 2600 es un clásico de los juegos porno.

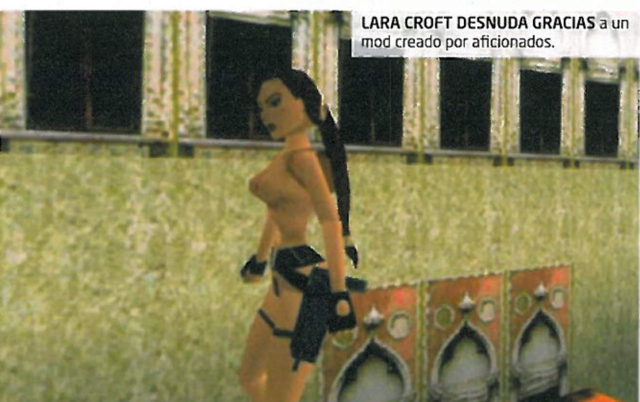


UN 'MOD' NO OFICIAL permite jugar a la versión PC de Resident Evil 5 con Sheva de esta guisa.

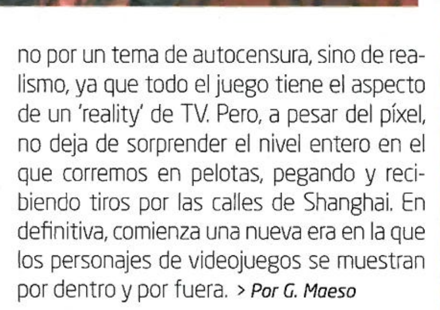




EL DESNUDO GRADUAL DE Sir Arthur en Ghosts'n Goblins estaba justificado



LARA CROFT DESNUDA GRACIAS a un mod creado por aficionados.



no por un tema de autocensura, sino de realismo, ya que todo el juego tiene el aspecto de un 'reality' de TV. Pero, a pesar del píxel, no deja de sorprender el nivel entero en el que corremos en pelotas, pegando y recibiendo tiros por las calles de Shanghai. En definitiva, comienza una nueva era en la que los personajes de videojuegos se muestran por dentro y por fuera. > *Por G. Maeso*



TODO INDIE

Jaume Esteve
Marca Player Directo

LAS FERIAS EN VACACIONES

El pasado mes de agosto se celebró en Colonia una nueva edición de la GamesCom. Y dejando aspectos propios del mundillo, de las relaciones empresariales y demás contactos y acuerdos que se llevarían a cabo, la pregunta para el usuario común es sencilla: ¿merece la pena la feria?
La fecha elegida ya es mala de por sí, con medio planeta de vacaciones y el otro medio ansioso por cogerlas o deprimido por haberlas finalizado, a caballo entre el E3 y el TGS. Uno comprende que quedan pocas fechas libres, teniendo en cuenta que una feria potente debe realizarse antes de la época de los grandes lanzamientos, en octubre, pero alguien debería plantearse el futuro de una feria de esta magnitud.



¿Para esto merece la pena montar un evento de esta magnitud?

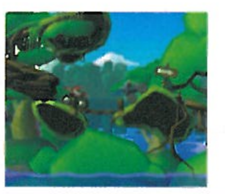
¿Qué grandes anuncios recordamos del certamen? ¿Un nuevo *Age of Empires*? ¿Cuatro vídeos promocionales de títulos que ya conocemos? Para esto, sinceramente, no hace falta montar un evento de esta magnitud. ¿Alternativas? Ser valiente y cambiar las fechas. Si otoño no funciona por estar en plena época de novedades, quizá los primeros meses del año serían un buen trampolín para empezar a abrir boca con los que prometan ser los juegos del año.





SONIC VUELVE A XBLA

Desde el 15 de septiembre puedes descargar *Sonic Adventure*, uno de los primeros títulos de una gran lista de remakes de Dreamcast en formato descargable. Costará 800 Mp. Para la versión de PSN habrá que esperar.



DE LOS CREADORES DE TRIALS HD...

Se llama MotoHeroz, es para Wii y está siendo desarrollado por el estudio RedLynx. Al igual que Trials HD (uno de los títulos más jugados en XBLA), mezclará plataformas y motor en escenarios llenos de obstáculos en desiertos, bosques, campos nevados... Contará con multijugador para cuatro personas y se lanzará el año que vieneen Wiiware.

ENTREVISTA ROBERTO ÁLVAREZ DE LARA - OVER THE TOP GAMES

"LO MÁS GRATIFICANTE ES VER A ALGUIEN SONREÍR CON TU JUEGO"

Hablamos con **Roberto Álvarez de Lara**, cofundador de Over the Top Games, sobre su juego, sus proyectos y el futuro de la industria de los videojuegos en España.

Con Over the Top Games abrimos una serie de entrevistas a las desarrolladoras españolas más importantes durante los próximos meses. Por aquí pasarán los estudios más importantes de nuestro país, cuáles son los proyectos más importantes, cuál es la manera de pensar de nuestros principales desarrolladores y hacia donde nos dirigimos.

› ¿Cuál es la filosofía de Over the top Games?
› En Over the Top Games trabajamos para crear videojuegos con un 'toque especial'. Queremos aportar nuestro granito de arena a la industria con juegos originales que sorprendan y nos diviertan.

› ¿ Cómo lo fundásteis? ¿En qué trabajásteis antes de fundar el estudio?
› La mayor parte del equipo ha trabajado previamente en otras empresas del sector (Pyro Studios, Mercury Steam, etc). Un día surgió la idea de hacer un juego para Wii y a partir de ahí comenzó la aventura de crear tu propio estudio y reunir un equipo.

› ¿Cuál ha sido el momento más duro desde su fundación? ¿Y el más gratificante?
› El más duro ha sido el tener que cambiar el nombre de nuestro juego cuando estaba a puntito de salir. Fue duro e injusto, pero creo que, al final, una decisión acertada. El más gratificante es cada vez que terminamos uno de nuestros juegos. Ese día en el que escribes la última línea de código y generas el master es épico. También recuerdo mucho los premios del Gamelab 2010, nos llevamos dos galardones, y los premios del "GameInTheCity" en Holanda, donde nos llevamos otro.

› ¿Cambiaríais algo de lo que has hecho hasta ahora?
› ¡No! ¡Los errores te dan experiencia!

› ¿Puedes hablarnos de los juegos preferidos del equipo?
› Hay de todo: asiduos del rol, fans de Nintendo (*Mario Kart, Super Mario*), fans de los shooters. Durante la hora de la comida solemos jugar a *Counter Strike*, aunque ahora que ha salido *Starcraft 2*...

› ¿Qué es lo mejor de Nyxquest?
› Me quedo con que es un juego en el que el uso del mando está muy pensado y entretiene. Ha quedado un título atractivo visualmente y que usa el mando de forma original y divertida.

› ¿En tu opinión, cuál es la situación de la industria española del videojuego? (fortalezas, problemas, situaciones a mejorar...)
› Lo más importante es que la gente entienda que detrás de cada videojuego hay empresas sólidas con un equipo humano enorme y de gente muy cualificada. El videojuego tiene proyección internacional, y todo lo que hagamos será visto por el resto del mundo. Depende de nosotros dar una buena imagen. En España somos muy buenos en esto, sólo nos falta crear un poco más de tejido empresarial para crecer. Yo creo que vamos por el buen camino.

› ¿Hacia dónde va la industria, en general?
› Se nos abren muchas oportunidades con las descargas digitales. Cada plataforma tiene una tienda en la que podremos acceder a miles de juegos. Si hay un momento bueno para crear industria es éste, porque equipos pequeños con pocos recursos pueden empezar a crear contenido para alguna de estas plataformas, y así meter un primer pie en el sector.

› ¿Qué consejo darías a alguien que quiera dedicarse a desarrollar videojuegos?
› ¡Que persiga sus sueños y no se rinda! El camino es duro, largo y complicado. Pero hay pocas cosas más gratificantes que ver a un jugador que se ríe o se lo pasa bien con un juego que has creado. ■

NYXQUEST

Uno de los estandartes de WiiWare. Se trata de un título de puzzles y plataformas que nos cuenta la historia de Nyx, una joven que, ayudada por los dioses, busca a Ícaro en una Grecia totalmente asolada y devastada por un titán.

> Agenda Septiembre - Octubre



ADELE Y EL SECRETO DE LA MOMIA

10 DE SEPTIEMBRE

Desde el 10 de septiembre puedes ver la adaptación de Luc Besson al cine de un conocido comic francés creado por Jacques Tardi. La historia gira en torno a la periodista Adèle Blanc-Sec. En 1912, mientras la reportera viaja a Egipto para enfrentarse a un grupo de momias, París se ve acosada por un misterioso pterodáctilo de 136 millones de años de antigüedad. Si este argumento no os impresiona, es que no tenéis sangre en las venas. La película está protagonizada por Louise Bourgoin y Mathieu Amalric

ASSASSIN'S CREED RENAISSANCE

YA A LA VENTA

La novela escrita por Oliver Bowden e inspirada en el popular videojuego de Ubisoft ha sido publicada ya en nuestro país por La Esfera de los Libros. Conoce la historia de Ezio Auditore di Firenze.



UN MOD DE GTA IV PARA PC LO CONVIERTE EN FPS

Ver para creer. La comunidad mod de PC ha creado una modificación que permite jugar a *GTA IV* en cámara subjetiva. El resultado es impresionante. Puedes ver el vídeo en: ***youtube.com/watch?v=R1Hm4K5_Pr0***



WHITE KNIGHT CHRONICLES LLEGARÁ A PSP

Se rumoreaba y Sony lo ha confirmado. Su nombre, kilométrico: *White Knight Chronicles Episode Portable: Dogma Wars*. Saldrá en 2011 de momento sólo en Japón, no hay confirmación de que vaya a aparecer en Europa, aunque tras la llegada de su primera parte sería lo lógico. Será una precuela que se desarrollará 10.000 años antes que el original de PS3, cuando la Yshrenia original todavía existía.



EL ESTUDIO

OVER THE TOP GAMES

Año de fundación: 2008
Número de empleados: 8
Ubicación del estudio: Vallecas, Madrid.
Juegos desarrollados: *Nyxquest*, título descargable en WiiWare, su primer juego y con el que han conseguido un éxito arrollador, con premios tanto nacionales como internacionales.
Juegos en desarrollo: Ahora mismo están inmersos en dos proyectos, también descargables, que llegarán, además de a Wiiware también a Xbox Live Arcade y Playstation Network.



EL DIRECTOR

ROBERTO ÁLVAREZ DE LARA

Fundó hace dos años Over the Top Games junto con Mauro López Arias, Enrique Orrego y su hermano Juan Álvarez de Lara. Empezaron montando un humilde estudio en el madrileño barrio de Vallecas, justo encima de un taller de chapa y pintura, y ahora Roberto es el director, su cabeza más visible. En el sector está considerado como uno de los desarrolladores más prometedores de nuestro país con tan sólo un título en su haber y dirigiendo un pequeño equipo que creó el juego sin ninguna ayuda.

BLIZZCON 2010

22 Y 23 DE OCTUBRE

Igual el centro de convenciones de Anaheim, California, te pilla un poco lejos, pero no lo bastante si eres un fanático de *Warcraft, Starcraft* o *Diablo*. La feria de Blizzard promete este año muchas sorpresas para los asistentes y... tal vez, la fecha de lanzamiento de *Diablo III*.





Tiran más dos tetas...

Por Kristian

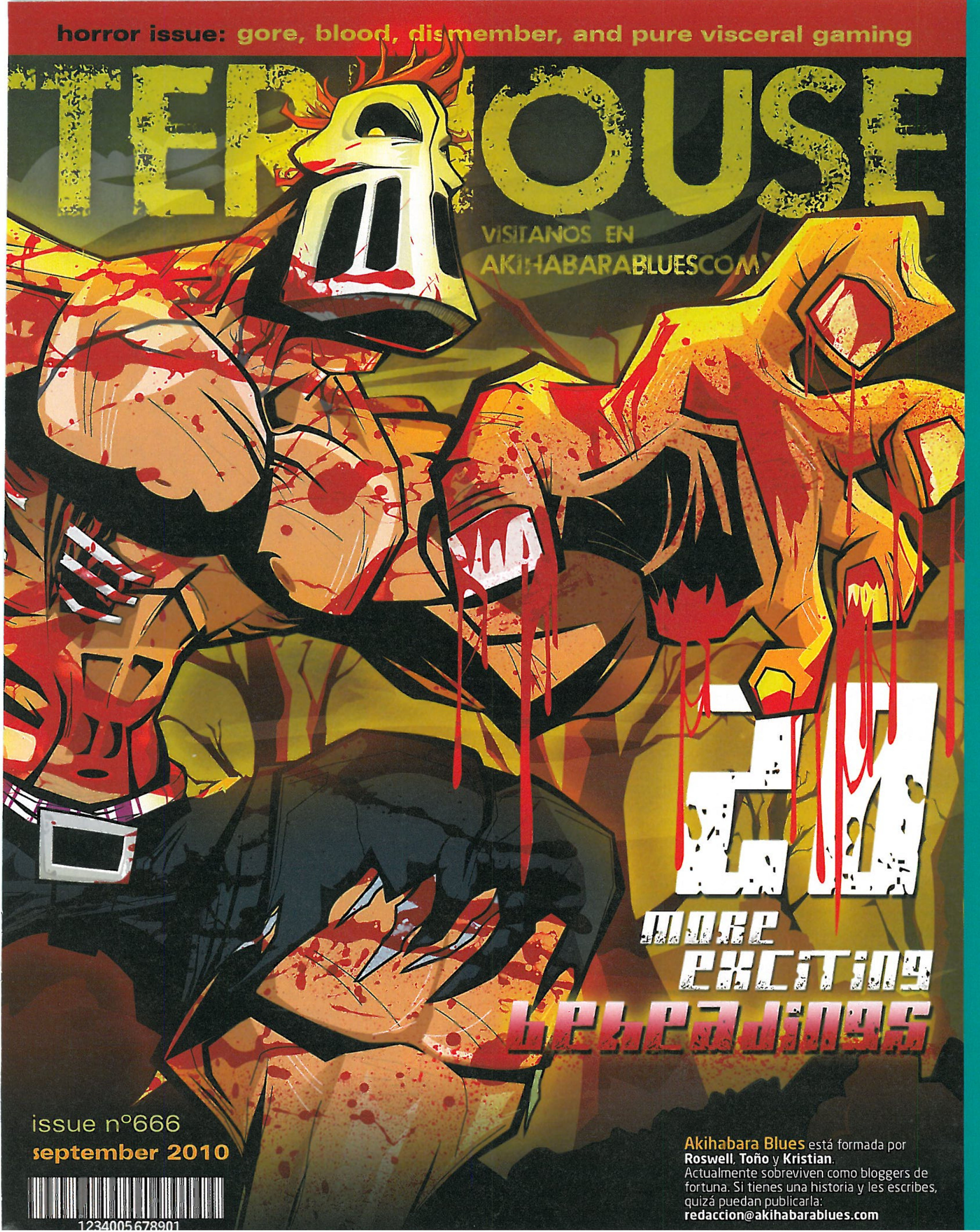
Si me preguntan cuál es mi género favorito en lo que a los videojuegos se refiere, no tengo una respuesta clara.Me encantan los juegos de fútbol, pero los títulos que plantean una fórmula a lo GTA son mi debilidad. Aparte, casi cualquier Zelda me atrae. Y los Mario. Y la mayoría de franquicias de Nintendo, para qué engañarme. Sólo por el hecho de haber nacido en el seno de la compañía de la Gran N tengo la sensación de que estará repleto de detalles merecedores de toda mi atención. Pero de un tiempo a esta parte me doy cuenta que, más allá del género, lo que acaba llamándome la atención es la estética.

Algo tan sencillo como adoptar un look a lo manga sirvió para que No More Heroes me entrara por los ojos y se convirtiera en uno de mis juegos preferidos del catálogo de Wii. En otros casos, ese factor visual me ha tirado para atrás. No pude disfrutar de Wind Waker, me pareció una revolución visual demasiado drástica tras esa maravilla bautizada como Ocarina of Time. No he llegado a entender porqué no apostaron por una fórmula más continuista.

Es por ello que siento que una estética puede venderte un juego o hacer que lo odies sin ni siquiera probarlo. Y el próximo Splatter House viene con esta lección bien aprendida. Explotar sin límites aparentes la vertiente sangrienta de la franquicia de Namco es un acierto, superadas etapas en las que había juegos que debían implementar la sangre en otro color para ser vendidos en según qué plataformas. Dead Rising demostró que, al igual que en el cine, el gore no está reñido con la seriedad.

Es por eso que el remake Splatter House hay que aceptarlocomo lo que es: Un videojuego sin complejos destinado a entretener a aquellos que quieren encarnar a un tipo a lo malo de Viernes 13 que quiere hacer probar a una panda de monstruos su propia medicina. A nivel técnico no parece que vaya a ser brillante, ni tampoco su jugabilidad va a romper esquemas, pero, hay que felicitar a Namco por haber querido recuperar su beat'em'up para las nuevas generaciones, a pesar de que, seguro, serán los más viejos del lugar los que sepan apreciarlo como merece. Porque él lo vale. O lo valía, al menos.




horror issue: gore, blood, dismember, and pure visceral gaming
VISITANOS EN
AKIHABARABLUES.COM
Akihabara Blues
more
exciting
beheadings
issue nº666
september 2010
Akihabara Blues está formada por
Roswell, Toño y Kristian.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com
1234005678901



WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

CAMBIAR PARA SEGUIR IGUAL

O al menos esa es la idea que subyace en la futura expansión de Wow: Una completa remodelación del mmorpg más exitoso de todos los tiempos para enganchar más aún a fans y nuevos jugadores.

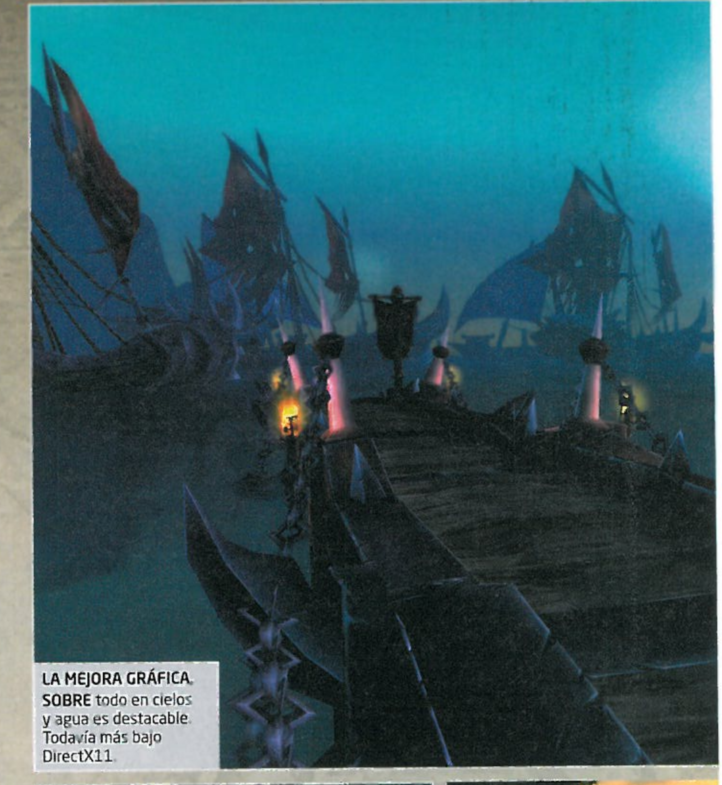
■ Por Duardo

Nada impide a nuestros intrépidos reporteros acercaros lo más destacable de la beta de ***Wow: Cataclysm***. Ni cortos ni perezosos, nos hemos jugado los 10 primeros niveles de las dos nuevas razas: Goblins y Huargen y hemos transferido a nuestro nivel 80 favorito para jugar hasta el final Vashj'ir, Monte Hyjal e Infralar, tres de las áreas de alto nivel de la nueva expansión de *World of Warcraft*. ¡Ah! Y las mazmorras 80-83 de Trono de Las Mareas y Cavernas de Roca Negra. ¡Ahí es nada!

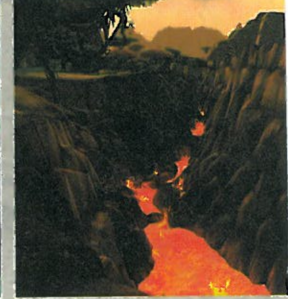
Actualmente, la beta de ***Cataclysm*** ha recibido ya dos cambios de cliente y las mejoras y correcciones son muchas, además de los ajustes. En el momento de escribir estas impresiones, muchas profesiones, entre ellas la nueva de Arqueología, no están disponibles, además del anunciado sistema de gestión de clanes.

¿Entonces qué posibilidades ofrece la beta? Muchas. Para empezar, ya es posible disfrutar del lavado de cara gráfico que un título diseñado en 2003 exige. Si ya vimos avances importantes en texturizado y modelos en *Wrath of the Lich King*, ahora Blizzard rediseña el motor del juego, sobre todo en lo que a iluminación, sombras y agua se refiere. Ésta última luce increíble con reflejos y luz diurna. De todas formas, muchos modelos todavía mantienen un aspecto 'antiguo' y se percibe una necesidad imperiosa de equilibrar lo nuevo con lo viejo. Además, la posibilidad de gestionar el tamaño de la interfaz es muy de agradecer, sobre todo para 'raids' de niveles altos. Aún así, sigue siendo necesaria la consola para alejar la vista más de lo admitido.

Los primeros pasos con las nuevas razas nos dejan un regustillo agradable. Los niveles 1 a 10 conducen, de forma dirigida, a recorrer las nuevas zonas de inicio: Gilneas y Las Islas Perdidas. Como ya vimos en *Wrath of*


LA MEJORA GRÁFICA. SOBRE todo en cielos y agua es destacable. Todavía más bajo DirectX11.







AGE OF EMPIRES ONLINE

La bomba de la Gamescom de Colonia fue, sin duda, el anuncio del desarrollo de *Age of Empires Online* por parte de Microsoft. El mítico juego de estrategia se convierte en un MMO.

FF XIV CON LÍMITE DE HORAS

Square Enix ha anunciado que *Final Fantasy XIV* incluirá una limitación de horas de juego. Al llegar las 15 horas semanales se dejará de ganar experiencia y obtener recompensas.

ATLÁNTICA DUPLICA SERVIDORES

Tras el tremendo éxito de la beta abierta de Atlántica, Ndoors ha anunciado que ha duplicado la capacidad de sus servidores para dar servicio a más jugadores.
>http://es.playatlantica.com



KABOD ONLINE, SÓLO PARA ADULTOS

Un nuevo MMO gratuito y coreano que llega con el cartel de sólo para adultos por su contenido sexual explícito. Ha comenzado su beta cerrada.
>www.kabodonline.net







LAS NUEVAS MAZMORRAS NOS supondrán todo un reto. ¿Cómo va ahora mi rotación?

Campos de batalla

La batalla por Gilneas y La Isla de Tol Barad: En la primera, recorreremos las calles de la zona de inicio de los Huargen y la segunda viene a ser una nueva Corona de Invierno, así que preparaos para conseguir equipo pvp porque aquí van a llover tortas. En la beta estaban algo vacías, pero prometen.

the Lich King y, en menor medida, en los Caballeros de la Muerte, nuestros actos tendrán consecuencias en el entorno, modificándose según vayamos completando misiones. Todo muestra un mayor componente narrativo, y ambas razas conectan con el despertar de Alamuerte y el Cataclismo que da nombre a la expansión.

Las nuevas razas son prometedoras: aunque no las hemos podido probar en mazmorras o 'raids', estas características siempre están recibiendo ajustes de equilibrio, así que nos quedamos con el aspecto general.

Sorprendentemente, los goblins, a priori la raza menos llamativa, han resultado ser una muy grata sorpresa: Divertidos, con un trasfondo envolvente y un modelado y animación facial de lo mejorcito de todo *World of Warcraft*.

Las profesiones también van a sufrir cambios. Se ha prometido una revisión radical de Pesca que todavía no se ha podido probar. Lo que sí hemos visto es el nuevo nivel de maestro, a partir de 425, que se denomina Ilustre Gran Maestro y cuyo 'cap' es 525. La cantidad de nuevas recetas de Cocina de nivel superior, sobre todo relacionadas con Pesca, nos ha dejado un buen sabor de boca (mal chiste).

La subida de profesiones en misiones diarias es ahora algo más lenta, pues entre las recompensas se encuentra la subida de un sólo punto de nivel. Hemos intentado pescar hasta morir de tedio y no ha subido, así que imaginamos que así será. ¡Echadle horas!

En cuanto a las nuevas características de nuestros personajes, se ha simplificado enormemente el »







LOS TOL'VIR SON DE lo más extraño. Una raza pétrea, mitad felino creada por los Titanes. ¿Alguien ha fumado algo?

Objetos de alto nivel

¿264? ¡Vaya trasto!: Sorprendente la limitación de las primeras mazmorras 80-81 a una media de equipación de ¡272!. Pues sí, ahora tanto en Vashj'ir como en Hyjal, cualquier alimaña de medio pelo suelta objetos verdes 272 e incluso 283. ¡De locura! Sufrirás si vienes equipado con violetas de ICC 25, porque la nueva característica de Maestría viene a condicionar todo lo que sabías sobre los valores a potenciar. Si tienes dudas, todo verde 272 y podrás 'raidear'.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NUEVO MODO PARA S4 LEAGUE

El nuevo parche publicado para *S4 League*, el divertido shooter online de Burda:ic, incluye un nuevo modo de juego bautizado como Battle Royal. *>http://s4.es.alaplaya.net*



LA BIBLIA ONLINE

Parece un chiste, pero no lo es. Ya podéis probar la beta abierta de *The Bible Online: Heroes*, un MMO de estrategia de extraordinaria calidad basado en pasajes y personajes de la Biblia. *>thebible-onlinegame.com*



MYTHOS

El proyecto inacabado de Bill Ropper, ahora en manos de Frogster, se mostró en la Gamescon. Echad un vistazo a esta presentación en HD y en español. *>www.youtube.com/watch?v=LzalJ7V2bDs*





NO OS ASUSTÉIS, TIENEN permiso para llevar acompañante.



LA ESTÉTICA DE ORGRIMMAR ha cambiado totalmente, inspirada por las construcciones vistas en Rasganorte.

árbol de talentos, con descripciones globales de su objetivo. De esta forma, las combinaciones de hechizos y ataques se han reducido y ahora es más intuitivo. Si eres un jugador 'hardcore', tendrás que revisar todas las clases, porque la cosa cambia. En el caso de nuestro Palatank enviado especial nos encontramos con que ahora Escudo de Rectitud necesita de cargas provenientes de un remodelado Golpe de Cruzado, por lo que las rotaciones cambian totalmente. Del mismo modo que funcionaban ciertos ataques del Druida feral, ahora deberéis estar atentos a dichas cargas y usarlas para infligir más daño (dps) o para aumentar el daño sagrado de todos nuestros lanzamientos que lo provoquen (tank).

En cuanto a las nuevas áreas de nivel alto 81-85 —el tope de ***Cataclysm*** se quedará en los mencionados 85—, Vashj'ir nos llevará a visitar el fondo del mar, donde un aumento de actividad Naga está acabando con los barcos que se acercan a la zona. Aquí hemos podido comprobar el nuevo sistema de lucha bajo el agua, que permite pasear por el fondo tan sólo con una leve pérdida de peso y comprobar cómo Blizzard ha resuelto el problema de forma satisfactoria.

Monte Hyjal, otra área de nivel alto, gana espectacularidad con el tiempo, situada entre Cuna de Invierno y Feralas, en ella deberemos revivir a una serie de ancestros para luchar con la invasión del clan Martillo Crepuscular y, ojo, el resurgimiento de Ragnaros. Las últimas misiones son de quitar el hipo.

En Infralar se te caerá el alma a los pies cuando, nada más entrar, Thrall luche contra los elementos justo sobre la Vorágine. Impagable.

SOBREVOLAR VENTORMENTA PRODUCE UNA SATISFACCIÓN MORBOSA... ¡POR FIN!

Lo que queda por ver

- **Profesiones:** ¿Qué solución dará Blizzard al problema de Pesca? ¿Cuándo podremos probar la nueva profesión de Arqueología? ¿Se podrá subir más allá de 450 sólo con la práctica o serán necesarias las misiones diarias de profesión? Muchas dudas y más ganas de saber su respuesta.
- **Gestión de Hermandades:** Todavía no está disponible el nuevo gestor de Hermandades. Se espera que integren logros de hermandad –éstos ya aparecen en la beta, pero no su gestión–, y que permitan hacer 'leveling' de hermandad.
- **Más zonas de alto nivel:** Repetido conmigo: Uldum y Grin Batol, Uldum y Grin Batol. ¿Que ya las habéis jugado en la beta? Pues decidnos cómo llegar, porque mira que hemos dado vueltas al mapa. ¡Ah! ¡Que ahora se puede volar en Azeroth!
- **Zonas clásicas reconstruidas:** Todavía quedan algunas áreas de las Tierras del Este y Kalimdor sin modificar. Es más, sobrevolando Los Baldíos, en dirección sur, nos hemos quedado tirados en varias ocasiones. Poco a poco, Blizzard va 'soltando' contenido, pero nosotros queremos verlo ya. ¡Cómo no!



LA FUTURA EDICIÓN COLECCIONISTA no desentona nada con lo que Blizzard nos tiene acostumbrado. ¿Cuál te comprarás?


KONAMI
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO
Castlevania
Lords of Shadow
7 DE OCTUBRE
A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
KOJIMA
© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam.
"PS", "PlayStation", "PS3" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

CRIPTIC ANUNCIA NEVERWINTER

Cryptic Studios (*City of Heroes, Champions Online* y *Star Trek Online*) ha anunciado *Neverwinter*, un nuevo MMO cooperativo basado en D&D.
> www.playneverwinter.com



ENAMORADOS DE FISTS OF FU

Acaba de lanzarse la beta abierta de *Fists of Fu*, un delirante MMORPG que mezcla acción arcade, en un entorno online de ¡scroll horizontal! Probadlo.
> fistsoffu.outspark.com



BATALLAS MASIVAS EN AIKA GLOBAL

Ya podéis jugar a Aika Global, un MMORPG coreano que permite batallas masivas entre naciones de 1.000 vs. 1.000 jugadores. ¡Increíble!
> http://aika.t3fun.com

LAND OF CHAOS ONLINE

LA TÁCTICA HECHA JUEGO ONLINE

Ya puedes jugar la beta abierta de *Land of Chaos Online*, un MMO que mezcla rol, estrategia y acción a raudales.

Desde finales del mes de julio puedes jugar la beta abierta de *Land of Chaos Online* (*LOCO*), uno de los MMO más prometedores del momento. Su principal diferencia con otros MMO es que mezcla, de manera muy equilibrada, elementos clásicos del rol con la acción táctica en tiempo real (RTS) e incluso ciertos aspectos de shooters en tercera persona.

Podremos elegir hasta 30 personajes diferentes entre guerreros, heroínas o magos. Cada uno tiene una historia y unas habilidades especiales que podremos potenciar. La trama nos lleva a un universo en el que todos ellos tendrán que enfrentarse para conseguir dominar el planeta, cuyo único dueño hasta ahora había sido el caos más absoluto. Un MMO diferente recomendado, si quieres salir del rol puro.

> loco.es.alaplaya.net/download



¡NOS GUSTA!



FreeJack

El último título de Gamekraft es nada más y nada menos que un MMO gratuito de Parkour. Básicamente consiste en competir en carreras por toda la ciudad, superando obstáculos, saltando, corriendo y dando piruetas. Una mezcla fresca entre Mario Kart y Mirror's Edge, tremendamente adictiva. **> freejack.gamerkraft.com/**



CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Consigue una buena conexión.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

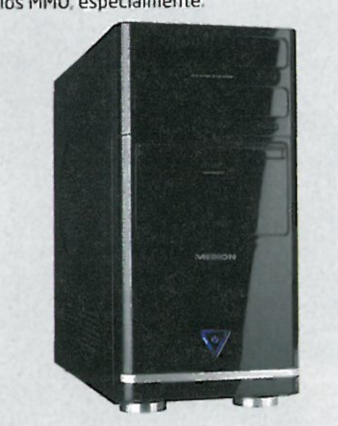
Velocidad	Juegos
20Mb	A todos
12Mb	A todos
6Mb	A todos
3Mb	Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb	RuneScape, Virus, La Prisión...

Escala: 0 5 10 15 20



PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMO, especialmente.



Multi SEGUNDO ANIVERSARIO MARCA PLAYER

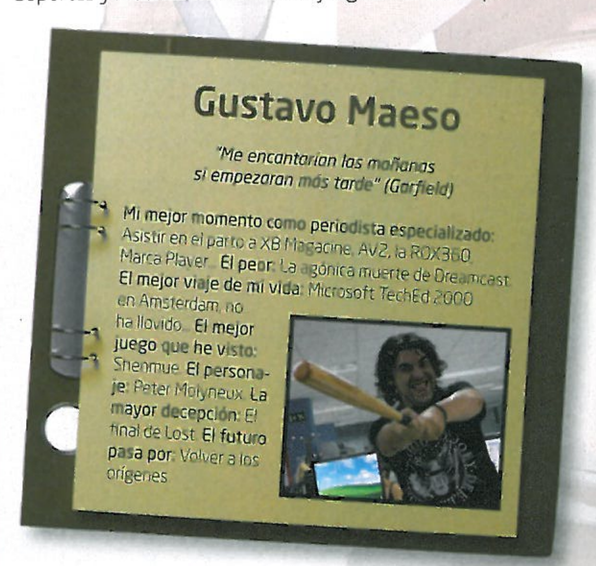
¡GRAC A TOD

Parece que fue ayer cuando salíamos a la calle con aquél accidentado primer número...

Ya han pasado dos años? ¡Qué cosas! Parece que fue ayer cuando un consultor llamado Mario dijo en una reunión: "Haced la carta a los Reyes Magos, que ahora es el momento de presentar todos los proyectos que se os vengan a la cabeza. Qué quién sabe..." Dicho y hecho. Bueno, más bien no. Después de repartirnos el trabajo y currar como locos durante siete meses mientras íbamos defendiendo el proyecto en la empresa pasito a pasito -y de seguir cerrando cada mes la Revista Oficial Xbox 360-, vimos cómo Marca Player salía a la luz a mediados de septiembre de 2008.

Este reportaje sólo quiere rendir un tributo a todos aquellos que trabajan cada mes para que llegue a los kioskos una revista con toda la información posible, con el mejor rollo y con toda la profesionalidad de un equipo que lucha cada mes por mejorar. Desde Redacción hasta Publicidad, desde Marketing hasta Producción... Preimpresión, Investigación, Gerencia, Distribución... Un montón de gente que hace que estas páginas formen un producto lo más cercano y sincero posible. Todo el equipo de Marca Player quiere darte las gracias a ti. Sí, ahora que lees estas líneas, por estar aquí. Por meterte de lleno en este mundo y por exigirnos cada mes con tus cartas, llamadas y tus mensajes de Facebook. Sólo esperamos que poco a poco vayamos acercándonos a esa revista que quieres encontrar para informarte y entretenerte.

Y esto no se acaba aquí. Prometemos estar al pie del cañón durante 2011 con nuevas ideas, soportes y muchos, muchos videojuegos. Por todo... ¡GRACIAS!



Sol C

"No pienso contarles mis
Que les divierta su puta

Mi mejor momento como
lizado: Una entrevista a E
La entrevista a Eric el Belg
Francisco-Nueva Orleans-
Nueva York. El mejor juego
Alan Wake. El personaje:
Guillermo de Baskerville, de
'El Nombre de la Rosa'.
La mayor decepción: Sabe
que la estupidez humana
no tiene remedio. El futuro
pasa por: Torrelodones.

IAS @S!



David S. Verjano

"El pasado siempre vuelve" (El Maestro Splinter)

Mi mejor momento como periodista: Cubrir el 11-M. **El peor:** El sufrimiento del 11-M. **El mejor viaje de mi vida:** La ruta 66 con un buen amigo durante el verano de 2009. **El mejor juego que he visto:** Super Mario Bros. por su influencia. **El que más me ha gustado a mí:** Mass Effect. **El personaje:** Mi madre. **La mayor decepción:** Los sueños que no se cumplen. **El futuro pasa por:** La reorganización de todo el mercado de videojuegos: concepto, editores, desarrolladores, prensa... Este sector es como un niño de 11 años al que le ha caído una herencia y está haciendo locuras.



Gears of War 2
Grand Theft Auto: Chinatown Wars

2 **Little Big Planet**
Smackdown VS Raw 2008

3 **Animal Crossing**
Mirror's Edge
Resident Evil 5

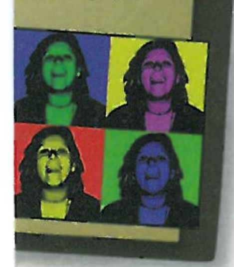
4 **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**
Street Fighter IV

5 **Cazafantasmas**
Apocalipsis Zombie
Perdidos

...rcía

...gracias a mis amigos. ...re" (Antonio Gamero)

...iodista especia- ...Belga. **El peor:** ...**mejor viaje:** San

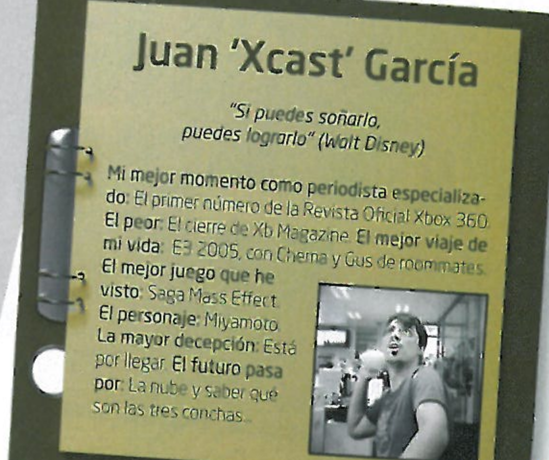




Chema Antón

"Lo estoy moviendo" (José Valero, cuando trabajaba en EA ;-)

Mi mejor momento como periodista especializado: Ver para creer la Nintendo 3DS de este E3 2010. **El peor:** Una serie de retrasos aeroportuarios. **El mejor viaje de mi vida:** Dudo entre Japón con Nobilis o Nueva York con Virgin, mmmm... **El mejor juego que he visto:** El más original, sin duda, Super Mario Galaxy 2. **El personaje:** Miyamoto es un ser superior. Warren Spector, un genio. **La mayor decepción:** Wii Music. **El futuro pasa por:** no saturar el mercado de juegos-basura.



Juan 'Xcast' García

"Si puedes soñarlo, puedes lograrlo" (Walt Disney)

Mi mejor momento como periodista especializado: El primer número de la Revista Oficial Xbox 360. **El peor:** El cierre de Xb Magazine. **El mejor viaje de mi vida:** E3 2005, con Chema y Gus de roommates. **El mejor juego que he visto:** Saga Mass Effect. **El personaje:** Miyamoto. **La mayor decepción:** Está por llegar. **El futuro pasa por:** La nube y saber qué son las tres conchas...

Dave Navarro

"Poderoso caballero es Don Dinero" (Francisco de Quevedo)

Mi mejor momento como periodista especializado: Mi primer análisis, Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2. **El peor:** Por desgracia, está por llegar. **El mejor viaje de mi vida:** A pie, 250 km en El Camino de Santiago con un amigo. **El mejor juego que he visto:** Final Fantasy VII. **El personaje:** Felipe II. **La mayor decepción:** La muerte de Dreamcast. **El futuro pasa por:** Que los videojuegos lleguen a toda la sociedad de la misma manera que el cine o la literatura.

Duardo

"Estos son mis principios, pero si no les gustan, tengo otros" (Groucho Marx)

Mi mejor momento como periodista especializado: Sobrevolar Groenlandia en primera clase en un viaje a Blizzard. **El peor:** Cuando nos cambiaron el tamaño del tipo de letra de la revista. **El mejor viaje de mi vida:** Irvine, California. **El mejor juego que he visto:** World of Warcraft: Cataclysm. **El personaje:** Jesucristo. **La mayor decepción:** Haze. **El futuro pasa por:** El Free 2 Play.

Jaun

"Y cuando Alejan de sus dominios había más mundo (Hans Gruber, La

Mi mejor momento c especializado: Conduc Mustang de 600 cv en de carreras de EEUU. **El** revista sea más corta qu el Madrid. **El mejor viaje** el festival de cine. **El me** que ser uno? Si es uno, Michael Jordan. **La mayor** unos cuantos años. **El fu** distribución digital y las m



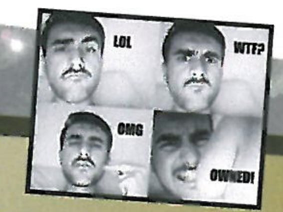
6	**Lobezno X-Men** Grand Theft Auto The Lost & Damned	7	**Red Faction: Guerrilla** Madworld Guitarras y Juegos	8	**F1 2009** Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos	9	**Los Sims 3** Colin McRae Dirt 2 World of Warcraft	10	**Metal Gear Solid Risin** Project Natal Especial Cómics



Esteve

"...o la extensión ...ó porque no ...e conquistar" ...a de Cristal)

...periodista ...Saleen ...mer circuito ...: Que una columna de la ...rayectoria de Faubert en ...i vida: Cannes, durante ...ego que he visto: ¿Tiene ...Gear Solid. El personaje: ...epción: PES. Desde hace ...pasa por: Harmonix, la ...s jugonas.



Mario Fernández

"Podría morir por ti. Pero no podría, ni debería, vivir por ti". (El Manantial, Ayn Rand)

Mi mejor momento como periodista especializado: Ir a Japón con SEGA. **El peor:** Un viaje a San Francisco en un barrio un poco complicado. **El mejor viaje de mi vida:** New York. **El mejor juego:** L.A. Noire. **El personaje:** Cliffy B en San Francisco rodando un sketch para los de MEGA 64. **La mayor decepción:** Para mi siempre será la muerte prematura de Dreamcast. **El futuro pasa por:** Onlive y los desarrollos independientes.

David Caballero

"Hacemos un poco de todo" (D.C.)

Mi mejor momento como periodista especializado: Ver crecer mi proyecto más personal. **El peor:** Proyectos que no siguen. **El mejor viaje de mi vida:** Schwarzwald, 2004. **El mejor juego que he visto:** Super Mario Galaxy, sin igual. **El personaje:** Alejandro Jodorowsky. **La mayor decepción:** LucasArts sin Wii MotionPlus o el estropicio de Rare o de Starfox. **El futuro pasa por:** Back to roots en el diseño de juegos.













11 **Colin McRae Dirt 2**	12 **Rock Band Beatles**	13 **Final Fantasy XIII**	14 **Assassin's Creed II**	15 **Crackdown 2**
Starcraft 2	Smackdown VS Raw	K. H. 358/2 Days	Left 4 Dead 2	L. of Zelda: Spirit Tracks
Tekken 6	2008	Modern Warfare 2	Mario & Sonic en JJOO	Epic Mickey





Multi SEGUNDO ANIVERSARIO MARCA PLAYER

Néstor Parrondo

"De buenas intenciones está empedrado el infierno" (Max Aub)

Mi mejor momento como periodista especializado: Visitar Rockstar NY y entrevistar a Dan Houser. **El peor:** Cuando se frustró una entrevista a Billy Corgan, cantante de Smashing Pumpkins y DIOS. **El mejor viaje de mi vida:** San Francisco con Xbox. **El mejor juego que he visto:** GTA IV y Flight Simulator X. **El personaje:** Peter Molyneux. **La mayor decepción:** Los primeros dos años de PS3. **El futuro pasa por:** OnLive.



Angel Llamas

"Marge, voy a pasarme toda la noche escribiendo. Haz café, bébetelo y empieza a preparar hamburguesas" (Homer Simpson)

Mi mejor momento como periodista especializado: Está por llegar. **El peor:** Los meses lejos de Madrid casi desconectado de todo. Aprendí muchísimo en Belgrado. **El mejor juego:** GTA San Andreas. **El personaje:** Manuel Sánchez De la Torre. Siempre ha sabido apoyarme y decirme cuando me estaba equivocando. **La mayor decepción:** La gente que no cumple sus promesas. Bastante más que los que no prometen nada. **El futuro pasa por:** Madrid, por seguir jugando a la consola mientras pueda y seguir escribiendo.

John Tone

"La tarta es mentira" (P

Mi mejor momento como p dista especializado: La apar del primer volumen de Mondo después de meses de esfuerz sinsabores locos. **El peor:** El c de dos años y medio como red **viaje de mi vida:** El que más l ir a ver el esperadísimo (para m **mejor juego que he visto:** En ninguno revolucionario. Biosho fueron estupendos. **El persona decepción:** Fracture no era par **turo pasa por:** La desaparición sin que eso esté reñido con el co



16	**Bioshock 2**	Darksiders, Imperivm Online
17	**Splinter Cell: Conviction**	Castlevania: L.o.S., Dante's Inferno
18	**Castlevania: L.o.S.**	Battlefield Bad Company, Alan Wake
19	**L.A. Noire**	Just Cause 2, God of War 3
20	**Crysis 2**	F.3.A.R, Fable 3



Gracias a todas las personas y amigos que trabajan en las compañías: Koch Media, 2K Games, Rockstar, EA, Microsoft, Nintendo, Sony, Disney, FX, Konami, Activision-Blizzard, SEGA, Warner Bros., Nobilis, Friendware, Digital Bros., Bethesda, Namco Bandai, Codemasters, THQ, UbiSoft.

de Xtreme después
jefe. **El mejor**
me hizo fue para
ostbusters. **El**
ona y en exclusiva,
Motorstorm 2
uda 51. **La mayor**
cohetes. **El fu-**
s formatos físicos
onismo.

Sara Borondo

"No dejes que los árboles te impidan ver el bosque"

Mi mejor momento como periodista especializado: El actual. Desde hace dos años, cada día es el mejor de mi vida. **El peor:** El despido de una revista que me hizo pensar que no podría seguir trabajando en videojuegos. **El mejor viaje de mi vida:** Bethesda. Estar en un castillo francés fue genial. **El mejor juego que he visto:** Red Dead Redemption. **El personaje:** Miyamoto. **La mayor decepción:** El precio de los contenidos descargables. **El futuro pasa por:** Conseguir que los videojuegos formen parte del ocio de toda la sociedad.

Javier Artero

"No llueve eternamente"
(Eric Draven)

Mi mejor momento como periodista especializado: La primera vez que asistí a un evento de videojuegos acreditado como prensa. **El peor:** Todavía no he tenido ninguno como periodista que sea mencionable. **El mejor viaje de mi vida:** Un viaje inolvidable a Austria que hice con mi novia. **El mejor juego que he visto:** Me quedo con la saga Metal Gear Solid. **El personaje:** Al Pacino, el más grande. **La mayor decepción:** La saga PES en nueva generación. **El futuro pasa por:** Pues creo que -lamentablemente- pasa por los nuevos controles con detección de movimiento y las 3D.



21 **CoD: Black Ops**
Assassin's Creed
Brotherhood

22 **Starcraft 2**
Deus EX: Human Rev.
Fallout New Vegas

23 **Kane & Lynch 2**
Los mejores de 2011
¡Se acabó el mando!

24 **Dead Rising 2**
Halo Reach
The Force Unleashed II

25 **Halo Reach**
Vanquish
Fallout New Vegas



Bolo

"Crom, cuenta los muertos"
(Conan)

Mi mejor momento: trabajar en Take Two y tener la suerte de llevar BioShock, Oblivion, Civilization... **El peor:** Ver cómo los grandes esfuerzos y mayores inversiones de muchas compañías se ven traducidos en porcentajes cada vez mayores de piratería y menores de ventas. **El mejor viaje de mi vida:** Todos los Press Tour – Games Con, Comic Con, BioShock, Darkness con Chema, Oblivion con ese Xcast de 16 añitos... **El mejor juego:** Varios, de cada época y género tengo al menos 2 ó 3 preferidos. Si tengo que decir uno a secas – Starcraft. **El personaje:** Sid Meier. **La mayor decepción:** Dungeons & Dragons Online. **El futuro pasa por:** Innovación y originalidad.

ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES E INMERSIVOS DE CUALQUIER VIDEOJUEGO: SUS COMPOSICIONES.

MÚSICA PARA CONSTRUIR EL MUNDO


Por Sara Borondo

Desde los comienzos, todo título ha ido acompañado de melodías, las cuales han sufrido una evolución enorme acorde a la de otros aspectos de los juegos.

En el principio fue el bip. Mejor dicho, el pong. Los primeros procesadores utilizados para los videojuegos no daban para más. Al Alcorn, el creador de *Pong*, cuenta que el director de Atari, Nolan Bushnell, le pidió sonidos para cuando la bola se perdiese por los márgenes, y, dado que la placa no daba más de sí, decidió utilizar los sonidos del generador sincronizador de señales de la máquina. En 1978 sonaron las primeras notas musicales al comienzo de cada pantalla de *Space Invaders* y de *Pacman*.

Con aquellas primeras máquinas, los compositores tenían que utilizar la misma inventiva para que la música sonase a algo reconocible, ya que las capacidades técnicas eran más que limitadas. La Atari 2600 sólo podía generar dos tonos a la vez. La llegada en los 80 de NES, Master System, Amstrad y Commodore 64 supuso un avance con los chips ULA, AY y, sobre todo, el Sound Interface System (SID) de Commodore, pero los compositores y programadores seguían siendo unos virtuosos del ahorro, con melodías machaconas que no siempre estaban relacionadas con el juego que acompañaban.

Música de Gominolas en Topo Soft

Por aquel entonces, en España se vivían años de abundancia desarrolladora y la música estaba a la altura. César Astudillo, "Gominolas", luchaba con los limitados chips de Spectrum y Commodore 64 para construir la ambientación sonora de *Stardust, Coliseum, Desperado, Drazen Petrovic Basket, Tuareg, Mad Mix Game, Perico Delgado Maillot Amarillo, Invasion of the Zombie Monsters, Titanic, Whopper Chase*... todos de Topo Soft. También trabajó para Topo David García-Morales, que posteriormente se encargó de la banda sonora de *Commandos*. Manuel Cubedo firmó la música de varios grandes títulos de Dinamic como *Army Moves, Dustin, Freddy Hardest* (en la que trabajó con Javier Cubedo) o Fernando Martín Basket Master.

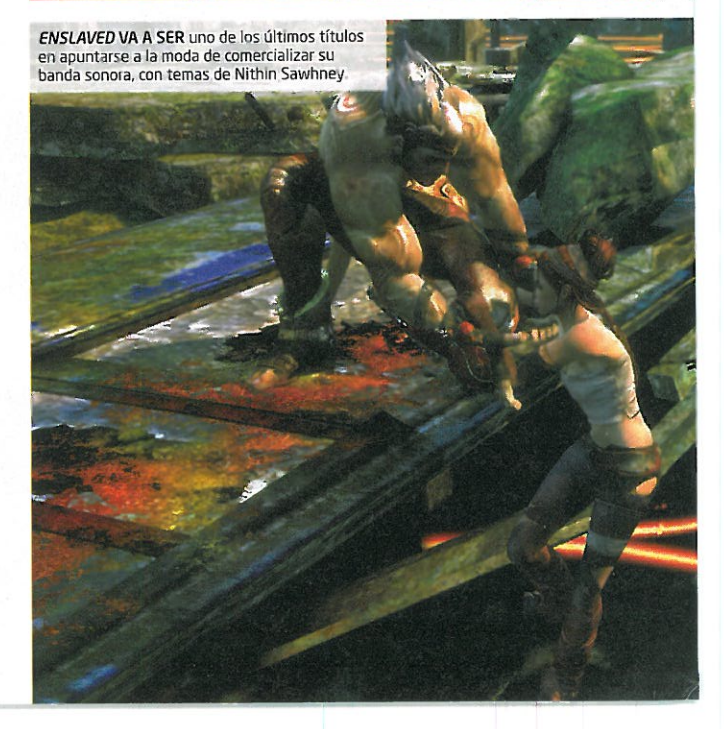
A finales de aquella década llegaron los sonidos MIDI, las consolas tenían cada vez más capacidad para su música. En 1985 llegó *Super Mario Bros*, cuyo tema principal es tal vez el más reconocido de la historia del medio. En esos años también surgió *Tetris*, con la inolvidable música basada en la melodía popular rusa Korobéiniki.

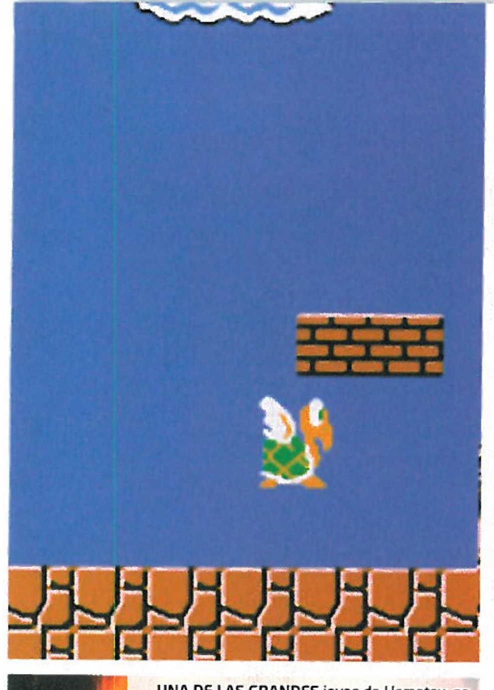
Con PSOne y Sega Saturn llegó el sonido digital, utilizaban CD's. Poco a poco el sonido generado por ordenador se sustituyó por música pregrabada con instrumentos y voces reales y actualmente lo más habitual son las bandas sonoras interpretadas por bandas sinfónicas. Recientemente, se ha rizado el rizo con la canción final de *Portal Still Alive*, interpretada por una voz femenina sintética.

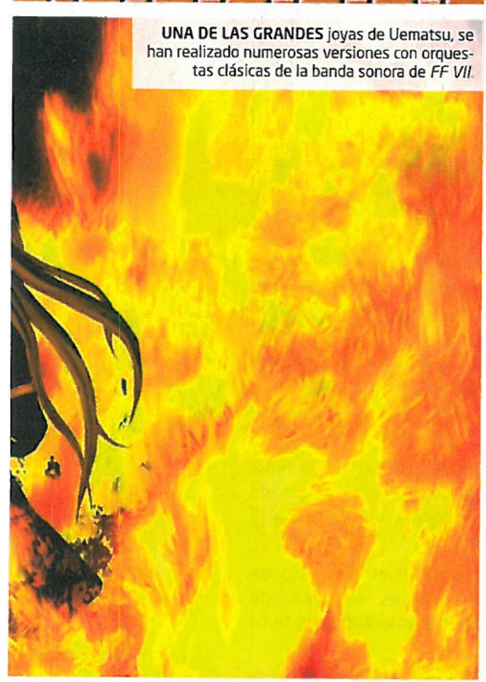
Entre los músicos españoles más »


MACHACONA HASTA LA EXTENUACIÓN, el tema principal de *Super Mario Bros* es el más famoso de la historia de los videojuegos




***ENSLAVED* VA A SER** uno de los últimos títulos en apuntarse a la moda de comercializar su banda sonora, con temas de Nithin Sawhney





UNA DE LAS GRANDES joyas de Uematsu, se han realizado numerosas versiones con orquestas clásicas de la banda sonora de *FF VII*.









Óscar Araujo (1981) ha compuesto la música de *Kroll, Clive Baker 's Jericho* (en el que fue compositor adicional), *Cosmic Family, Scrapland, Monster Tracks, Pro Rally 2002* y, ahora, *Castlevania: Lords of Shadow* además de encargarse de la banda sonora de películas como 'El Ratoncito Pérez 2', 'Aparecidos' o 'El Cid: La Leyenda' y anuncios.

"CREO QUE EL COMBATE FINAL DE LORDS OF SHADOW ES UNA DE MIS MEJORES COMPOSICIONES"

› ¿Cuáles han sido las fuentes de inspiración para la banda sonora de *Lords of Shadow*?

› Enric [Álvarez, director de Mercury Steam] quería una música épica, adaptada a un videojuego de ambientación medieval. Me dio las referencias de 'El Señor de los Anillos' y 'Van Helsing'. Es melódica también, porque no hay que olvidar que Gabriel hace todo lo que hace por amor, así que tiene que tener una parte épica, pero otra íntima también.

› ¿Y algo operística? Parece que hay un tema central sobre el que hay variaciones según avanza la historia....

› Sí, la música tiene una evolución desde una música muy tosca tribal. Por ejemplo, cuando encuentras vampiros, que son personajes muy elegantes. Escuchas la banda sonora del principio al final y es una historia.

› ¿Habrá un tema específico para Gabriel y su mujer, los protagonistas de *LoS*?

› Sí, de hecho ese tema aún no ha salido en ningún lado para que sea una sorpresa. A mí es de los que más me gusta. Es muy dramático y melancólico.

› ¿Hay algún tema que sea tu favorito?

› El del combate final. Creo que es una de las mejores composiciones que he hecho. Describe toda la historia en un momento. Empieza tribal y acaba con todo el coro y la orquesta. No hay ni un instrumento que no suene en ese momento.

› Y cuando ya estaba todo encajado te pidieron hace año y medio que homenajearas temas clásicos de la serie. ¿Fue muy difícil??

› Fue por los fans, que criticaban que no estuviera la compositora anterior, pero querían que todo fuese un lavado de cara, hasta la música. Creo que estarán contentos.

› ¿Te centraste en los videojuegos por casualidad o lo buscabas?

› Lo buscaba, creo que son el futuro. El cine, poco a poco cede terreno a los videojuegos. Hoy en día muchas películas ya usan las temáticas, personajes e historias de estos y, en cambio, sucede en pocas ocasiones al revés; cuando hacen un videojuego de la película es más por marketing y por aprovechar el tirón comercial.

› ¿Cuál es la mayor dificultad para escribir la música de un videojuego?

› Sincronizar la música en lo que no son cinemáticas, si no lo que es el gameplay, tienes que saber y conocer perfectamente lo que quiere el director del proyecto y aplicarlo de manera que quede perfecto y reutilizable para otros mapas.

› ¿Tienes algún proyecto nuevo entre manos?

› Tengo varios proyectos para este año y el que viene, dos series de TV a nivel internacional, una película de acción, 'Carne de Neón', y un par de videojuegos. Y esperemos que los nuevos *Castlevania* futuros.

activos actualmente se encuentran Óscar Araujo; David García Morales, autor de la banda sonora de *Runaway* interpretada por Liquor y Vera Domínguez; y los hermanos Jorge y Guillermo Badolato, autores de las bandas sonoras de *Wheelman, The Scourge Project, Doodle Hex, Elefunk, Animal Boxing* y *Zombie Pro Soccer*, entre otros títulos.

Libertad de experimentación

Dejando aparte los juegos puramente musicales tipo los *Bemani* de Konami, *Guitar Hero* o *SingStar*, actualmente la música tiene como función principal en los videojuegos potenciar la ambientación y han ganado un fuerte componente narrativo, ya que van acompañando la historia.

Componer para un videojuego tiene sus propias peculiaridades. Como señalan Jorge y Guillermo Badolatos, "en una película, las imágenes se reproducen siempre en el mismo orden; puedes componer directamente mirando lo que está ocurriendo en la pantalla. En los juegos se usa esta técnica en las escenas de vídeo. Pero en

LA MÚSICA TIENE QUE ADAPTARSE AL TIEMPO REAL DEL JUEGO

los videojuegos la música tiene que adaptarse en tiempo real a lo que sucede en pantalla, una situación no se repite dos veces exactamente igual. Además, hay que construir la música de la forma menos repetitiva posible y que pueda reproducirse en bucle, por si un jugador tarda más tiempo". Los videojuegos, añaden, permiten más libertad de experimentación ya que las mezclas de estilos en los temas "dentro del contexto de un juego, encajan como un guante".

Actualmente, las consolas de alta definición suponen un extra técnico, ya que permiten a los compositores "dividir un tema musical en capas y submezclas y que el propio motor de juego regule los volúmenes en tiempo real según lo que está ocurriendo en la pantalla", dicen los Badolato.

Los compositores de videojuegos son cada vez más reconocidos y las ediciones coleccionista suelen incluir la banda sonora. En los próximos meses sucederá esto con *Enslaved* (con temas de Nitin Sawhney), *World of Warcraft: Cataclysm* y *Mafia II*. ■

TRES COMPOSITORES GENIALES

KOJI KONDO



Trabaja para Nintendo desde 1984. Suyas son las músicas de *Star Fox 64* (con Hakime Wakai), *The Legend of Zelda, Super Mario Bros*, y casi todos los títulos de las dos últimas series. Su última banda sonora, por ahora, es la de *Super Mario Galaxy 2*. Generaciones de jugadores desde los 80 silban sus melodías.

NOBUO UEMATSU



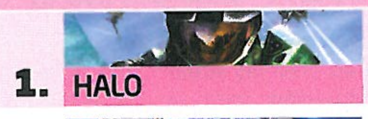
Ha desarrollado casi toda su vida profesional en Square Enix, componiendo la música de más de 30 títulos. Su nombre va unido a la serie *Final Fantasy*. Trabaja como independiente desde 2004, gracias a lo cual hemos podido oír su obra en juegos como *Blue Dragon, Lost Odyssey* o el tema principal de *Super Smash Bros Brawl*.

KOICHI SUGIYAMA



Con 80 años cumplidos, es el más veterano de la terna. Es el compositor de toda la serie *Dragon Quest*, en la que empezó a trabajar en 1986, cuando ya tenía cierto renombre, algo poco habitual para la época. Fue pionero en el uso de una orquesta para los videojuegos. Reconoce que sus fuentes de inspiración son Bach y Haendel.

10 BANDAS SONORAS imprescindibles

		INFO
1.	 HALO	De Martin O'Donnell y Michael Salvatori. Destacan las partes corales, el aire espiritual, ambiental y épico que respira toda la composición.
2.	 FINAL FANTASY	El prelude del primer título, de Uematsu, es uno de los temas más venerados, pero en España *Final Fantasy VII* sigue dominando.
3.	 SUPER MARIO BROS	Kondo hizo historia. Tal vez sea el tema más conocido, interpretado y tarareado de la música de videojuegos. También para los ajenos al medio.
4.	ZELDA: OCARINA...	La música está al nivel del resto de calidad del juego, es sencillamente brillante. Especialmente valorado es el tema Gerudo Valley.
5.	 METAL GEAR	La banda sonora del primer título era de músicos de Konami, excepto el tema principal, de TAPPY, y The Best is Yet to Come, de Rika Muranaka.
6.	 CHRONO TRIGGER	De Yasunori Mitsuda y Nobuo Uematsu. El juego es de 1985, pero los fans aún recuerdan sobre todo el tema Corridors of Time.
7.	BRÜTAL LEGEND	El juego es todo un tributo al Metal, con 107 canciones de 75 bandas diferentes. Manowar, Motörhead, Ozzy Osbourne, Scorpions, Black Sabbath...
8.	CASTLEVANIA II	*Simon's Quest*. Es especialmente recordado el tema Bloody Tears, que sorprendió por la calidad que logró en 1990 en NES.
9.	MEGAMAN 2	El trío de autores de la banda sonora, Takashi Tateishi, Yosihiro Sakaguchi y Manami Matsumae firmó con seudónimo en 1988.
10.	LITTLE BIG PLANET	Combina música de calidad licenciada junto con temas originales de autores como Mat Clark, Daniel Pemberton y Kenneth Young.



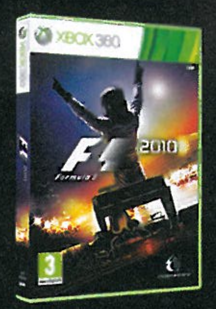
"EL CONTROL ES UNA DELICIA" Hobby Consolas

"UN RETORNO DE LA F1 A LO GRANDE" Revista Oficial PlayStation

"REALISMO SIN PRECEDENTES" Micromanía

"UNO DE LOS TÍTULOS DE CONDUCCIÓN MÁS POTENTES QUE HEMOS VISTO EN MUCHO TIEMPO" Marca Player

"UNA APUESTA SEGURA" Meristation

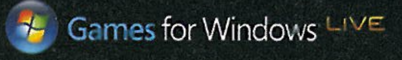






F1 2010™ A LA VENTA EL 24 DE SEPTIEMBRE

















¿Aún sientes un nudo en la garganta cuando recuerdas a Aeris en *Final Fantasy VII*? Los juegos te divierten mientras superas los retos que te proponen. Pero a veces surge uno que, además, te toca la fibra sensible.

JUEGOS & LÁGRIMAS

Algunos desarrolladores que han lanzado un juego los últimos meses hablan sobre sus métodos para que los jugadores empaticen con los personajes que crean.


Por Sara Borondo

A casi todos nos ha hecho llorar (o casi) algún juego, aunque nunca lo reconoceremos abiertamente, claro. Hay títulos en los que salvar a un personaje (o vengar su muerte) es casi una cuestión de honor, ya sea vengar a Aeris, sufrir lo sucedido a Agro en *Shadow of the Colossus* o lograr que el niño de *Limbo* abandone el entorno hostil que le rodea. Hemos preguntado a varios de los creadores actuales para que nos cuenten cómo han buscado emocionar al jugador logrando que se identifique con las motivaciones de sus personajes.

El primero de ellos no busca la lágrima, sino que entiendas la ira desatada. La alta definición es un arma poderosa para conectar con los personajes, como reconocen incluso los creadores de juegos de acción pura y dura.

Adam Puhl, diseñador de combate de *God Of War III*, destaca que la calidad gráfica que ofrece PS3 en las secuencias de la lucha con los dioses "nos ha permitido entender la ira y la rabia que tiene dentro Kratos", hasta comprender sus motivaciones -los dioses hicieron que matase a su familia cegado-.

"LA TECNOLOGÍA NOS HA PERMITIDO COMPRENDER MUCHAS DE LAS MOTIVACIONES DE LOS PERSONAJES"

El realismo visual es también una de las bazas que juega otro título que ha apostado fuerte por despertar emociones en el jugador: *Heavy Rain*. "Necesitas un cierto nivel de calidad gráfica para transmitir emociones tan sutiles y contar historias complejas. Con PS3 podemos tener actores reales. 'Avatar' es un ejemplo de lo que puede conseguirse", dice su creador, David Cage, de Quantic Dream. La psicóloga Lola Mayo coincide en que el realismo potencia la empatía: "sabes que es virtual, pero se percibe como real. Cuanto más realismo, más identificación, y mayor interés".

Cage propone, además, una nueva forma de interactuar a través del mando, estableciendo una nueva sintaxis. El jugador debía controlar acciones cotidianas del personaje con la idea de establecer una conexión emocional entre ambos. Otro elemento que utilizó fue hacer que cada uno de los personajes tuviese una vulnerabilidad, lo que los humanizaba. También se diseñó toda una historia para cada uno de los cuatro personajes, hasta el extremo de que se dibujó el barrio en el que vivía Lauren para mostrar qué tipo de persona era, aunque no se ve en el juego.

Pero si hay un título que marcó un punto de inflexión en la relación entre emociones y videojuegos fue *Ico*. "*Ico* es una maravilla de la que se hablará durante años. Es nuestro equivalente a la primera película en color, o la primera película con sonido", dice Daniel Sánchez-Crespo (*Invizimals*). Fumito Ueda consiguió con *Ico* como nadie lo había hecho hasta entonces despertar la empatía del jugador con Yorda, la princesa a la que de- »

bías salvar, aunque era un personaje al que no controlabas. Ueda volvió a lograr la conexión en *Shadow of the Colossus* con la yegua Agro, compañera inseparable durante buena parte del juego.

En *Ico*, como *Another World* (plataformas de 1991 en el que el personaje que te ayuda es alienígena), quien despierta emociones más profundas es alguien que no controlas. Lola Mayo apunta a la fuerza del altruismo, el mismo que impulsa a alguien a salvar a un niño de las llamas. "Al querer salvar a otro te sientes una persona íntegra, se establece una conexión emocional en la que al rescatar a otro te rescatas un poco a ti mismo".

Varios desarrolladores han seguido esta línea. Uno de los discípulos más aventajados es Tameem Antoniades, jefe de creatividad en Ninja Theory, aunque Antoniades busca profundizar en las relaciones entre los personajes del juego y conseguir mediante ellas que el jugador se implique. En *Heavenly Sword* bocetó sus intenciones con Kai, la joven que Nariko adopta como hermana.

En su nuevo título, *Enslaved*, Ninja Theory presenta a una adolescente experta en tecnología, Trip, que obliga a una montaña de músculos, Monkey, a ayudarla si quiere seguir con vida. "Al principio no quieres estar con ella, pero empieza a ayudarte y llega un momento en que te das cuenta de que sólo es una persona vulnerable. Son emociones contradictorias", dice Antoniades tras recordar que su juego favorito era *Another World*.

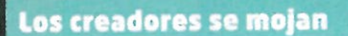
Enslaved busca llegar al jugador usando varias herramientas. Una es narrar la vida de los protagonistas y sus emociones durante el juego. Otra, en la estela de Hitchcock, es hacer ver que Trip es muy vulnerable y despertar las ganas de protegerla; un ejemplo es un vídeo en el que Monkey ve a Trip a punto de ser atrapada por un perro-C, un robot gigantesco, cuando él no puede ayudarla.

Un tercer pilar en que se apoya *Enslaved* es el realismo que permiten las consolas de alta definición, igual que *God of War* o *Heavy Rain*. El lenguaje no verbal constituye el 90 por ciento de la comunicación. Según la psicóloga Lola Mayo, "los gestos transmiten el estado de ánimo de la otra persona y a partir de ahí emites tu respuesta. Es un mecanismo fantástico para transmitir empatía".

Un rumbo muy diferente, aunque con la misma intención, es el que sigue *Limbo*. Utiliza recursos que *Ico* manejó a la perfección. En el juego de Ueda no se les veía la cara a los personajes, ni había alta definición. "La atmósfera, el color, la luz, el sonido...te transmitían esa melancolía", explica Sánchez-Crespo. En *Limbo* todo son grises y negros; no hay ni historia propiamente dicha, sólo tienes un niño y un entorno hostil, pero en unos minutos logra conectar con el jugador. Como un ilusionista, tras la apariencia de sencillez oculta toda una tramoya de efectos.

En *Castlevania: Lords of Shadow*, Mercury Steam también se ha preocupado de las emociones del jugador. Enric Álvarez explica: "la música, las sensaciones, los efectos de sonido, las cámaras, la perspectiva, la luz... Todo lo hemos enfocado a que el jugador tenga una sensación concreta. Por ejemplo, la música está centrada en Gabriel y lo que le puede pasar por la cabeza en cada momento. Percibes que algo va a salir mal".

Ya sea logrando una atmósfera especial, buscando mayor realismo, recurriendo a la figura del héroe o despertando el interés por proteger a un personaje, parece claro que los desarrolladores tienen cada vez más interés por lograr que su obra ocupe un hueco en nuestros corazones, además de en nuestras estanterías. Tal vez ahora, con las nuevas interfaces de juego más accesibles y las 3D, se abran más puertas a esta conexión emocional. ■



"SABES QUE ES VIRTUAL, PERO SE PERCIBE COMO REAL. A MÁS REALISMO, MÁS IDENTIFICACIÓN, MÁS INTERÉS"

Invizimals y la tomatina



Los juegos de este reportaje son para mayores de 16 o de 18 años, pero hay un título que busca conectar emocionalmente al jugador con los personajes y está dirigido a niños: se trata de *Invizimals*, de Novarama. El objetivo del juego es salvar al mundo de un ser malvado utilizando pequeños seres invisibles que atrapas con la PSP. Las emociones que quiere provocar son siempre positivas. El creador de *Invizimals*, Daniel Sánchez-Crespo, busca el impacto emocional con la sorpresa, el orgullo o la risa: "pienso en la cara que quiero que tenga el chaval cuando juegue y hacemos el camino a la inversa, viendo la jugabilidad", explica Sánchez-Crespo, uno de los desarrolladores que más investiga en mecanismos psicológicos para conectar con el jugador. Son emociones que se consiguen en menos de un segundo si sabemos pulsar el resorte adecuado; por ejemplo, el ataque tomatina que consiste en una lluvia de tomates sobre el enemigo.

Novarama apostó por una consola portátil, PSP, para su gran título. Para potenciar la conexión emocional, en ocasiones los invizimals saltan hacia la cámara, para que se les vea la cara y, por tanto, comunicar mejor. Pero Sánchez-Crespo apunta a que es un error basarse únicamente en la calidad gráfica de las consolas para emocionar: "en esta industria a veces ladramos al árbol equivocado con la tecnología, los gráficos, los shaders... cuando sale un juego tontito y te enseña emociones bien hechas y vende un poco más. Hacemos juegos a un nivel emocional porque no hay otro nivel."

LAS EMOCIONES QUE BUSCA INVIZIMALS SON POSITIVAS





Los creadores se mojan

Los desarrolladores también se implican emocionalmente con algunos personajes al crearlos. Goichi Suda, Suda 51, reconoce que Travis, el protagonista de *No More Heroes*, "soy yo al 50 por ciento. No la parte de asesino ¿eh?". Y añade que los distintos trabajos a veces aburridos que tiene que llevar a cabo Travis en la primera parte del juego (como acarrear cocos) son el reflejo de lo que tuvo que hacer Suda antes de poder entrar en la industria del videojuego.

Katsuhiro Harada, responsable de *Tekken*, destaca el personaje de Heihachi Mishima "porque es muy humano, aunque tiene una parte violenta y de deseo de poder. Es un símbolo de la humanidad, tanto de la parte buena como mala. Siempre trabajo teniendo en cuenta la visión de este personaje anciano". Al preguntarle si se identifica con él, reconoce: "hace años me dedicaba a la organización de eventos y cuando salía me vestía como Heihachi, con judoku, con la coleta y todo. Quienes me conocen de entonces me llaman Heihachi de Shinjuku, que es un barrio de Tokio".


Io-Interactive
eidos
SQUARE ENIX
REAL
ES:
NO TENER
OPCIONES
GameStop
power to the players
DESDE EL 20 DE AGOSTO EN TU TIENDA GAMESTOP
Y TAMBIÉN EN WWW.GAMESTOP.ES
KaneandLynch.com
KANE & LYNCH 2
DOG DAYS
伏天
18
www.pegi.info
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.**
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

REPRODUCTOR

MP IJOY

1 REPRODURCTOR MULTIMEDIA DE IJOY

› Pedazo de concurso que tenemos este mes. Nada más y nada menos que el reproductor multimedia i-HD 416 Media que te trae la película Adele y el Misterio de la Momia. ¿A qué esperas?





LA FICHA

- › Soporta discos IDE/SATA de 3,5" de 1 hasta 750 GB de capacidad.
- › Formatos compatibles: VOB, AVI, ASF, DAT, MP4, MP3, MPG, MPEG1-4, Divx, VCD, JPEG, BMP, GIF.
- › Compatible Windows ME/2000/XP, Mac y Linux.
- › Panel LCD y ventilador integrados.
- › Salida audio: 2 Ch (RCA).
- › Salida vídeo: S-Video/VGA.

Envía MP IJOY al 25900*
o
MP IJOY SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

DSI XL

MP DSIXL

1 DSI XL + DRAGON QUEST IX, CENTINELAS DEL FIRMAMENTO

› Este mes te regalamos una pedazo de DSI XL más una copia de Dragon Quest IX: Centinelas del Firmamento, uno de los mejores juegos de rol que puedes encontrar ahora mismo en la portátil de Nintendo. ¡Y con el tamaño de tu nueva DSI XL podrás verlo mejor que nunca!





Envía **MP DSIXL** al **25900***
o
MP DSIXL SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

DRAGON QUEST IX

MP DG

5 PACKS DRAGON QUEST IX + 3 LLAVEROS

› Pero si ya tienes tu DSI XL puedes optar a este concurso para que ganes un Dragon Quest IX: Centinelas del Firmamento al que le añadimos tres bonitos llaveros del juego para acompañarlo al resto que tengas en tus llaves.



Envía **MP DG** al **25900***
o
MP DG SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

BLUR

MP BLUR

5 PACKS BLUR + PARASOL + CAMISETA

› Por último, también sorteamos 5 packs de Blur para PS3 al que le añadimos un parasol para tu coche y una camiseta, las hay de diferentes colores, pero todos están genial. ¿A qué esperas?



Envía **MP BLUR** al **25900***
o
MP BLUR SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué mezclar *Tekken* y *Street Fighter* nos resulta tan poco excitante.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ME PASO EL DÍA TEMBLANDO

Escribiendo un post para el blog de Mondo Píxel sobre un estupendo juego en flash de Nitrome llamado *Worm Food*, y en el que hay que dirigir a unos gusanos subterráneos para que se zampen a poblaciones de humanos desprevenidos, me acuerdo de la película que lo inspira, la soberbia Temblores, y en el por qué de su particular encanto: en esta película no hay personajes sabihondos ni conocimiento que cae del cielo. Los personajes deducen las características de los gusanos gigantes que les están devorando, sus fortalezas y sus puntos flacos, poco a poco y al mismo ritmo que el espectador, lo que favorece la identificación de éste con lo que sucede en la pantalla. Aprenden a base de un letal ensayo y error, prudencia y valor.
Como en un videojuego. Pensad en la extraordinaria cantidad de películas que se han rodado basadas en videojuegos, y cómo rara vez se llega a desentrañar o replicar la mecánica que los hace especiales. Temblores, sin duda de forma involuntaria, lo lograba: ese desgranar las características del enemigo poco a poco, ese presentar a cada uno de los gusanos como un conflicto diferenciado, pero relacionados todos entre sí. Exactamente: como mid-bosses que conducen a un jefe final en un videojuego. Como monstruos a los que hay que enfrentarse una y otra vez, morir una y otra vez, y aprender de los propios errores para que el siguiente enfrentamiento sea el último. Por supuesto, eso en cine no puede pasar: el protagonista no puede estar muriendo sin parar, pero para algo se inventaron los personajes secundarios en el cine, ¿no? Para que el héroe espabile.

LOS RESORTES DEL DESMEMBRAMIENTO

¿POR QUÉ NOS ATERRORIZA DEAD SPACE?

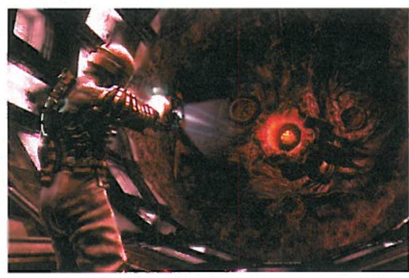
Mientras esperamos la segunda parte y disfrutamos del morboso campo de tiro de Wii, nos preguntamos el porqué de su éxito.

Ahí al lado, en Mondo Viejuno, reivindicamos el horror explícito y el chorreón de vísceras en la cara como una forma bien digna de asustar al respetable. Acaba uno cansado de tanto "es mejor insinuar que mostrar". Bien: sin duda para generar suspense, insinuar es un camino idóneo, pero cuando hay que horrorizar, nada como exponer la muerte de un modo puro, sin asideros morales ni argumentales. *Dead Space* lo consigue de dos formas, y por eso es el juego más inquietante de los últimos tiempos, estos tiempos tan paniaguados que vivimos.

Primero, con su sistema de desmembramiento de los enemigos, a los que no sólo hay que matar, sino literalmente, descomponer. Hay que reducirlos a la mínima expresión, eliminar extremidades para inmovilizarlos y, luego, apuntar a la cabeza, en una curiosa reflexión pasada por el túrmix del horror de cómo funcionan los "puntos débiles" de los enemigos. Y segundo, con la claridad y variedad con la que se expone la muerte del héroe: como en una versión hiperbólica de la pantalla de Game Over, cada enemigo mata con su estilo, y de este modo veremos perecer a nuestro avatar de muchas y muy horribles maneras. Con todo lujo de detalles, se saca al jugador de la acción, se le muestra una secuencia de muerte explícita y se le lanza de nuevo al espacio muerto. Solo así, exhibiendo con todo lujo de sanguinolentos detalles cómo es la genuina muerte, sin fama ni honor, el jugador hará todo lo posible por que no vuelva a suceder. ■

¿Por qué *Deathspank* ha pasado tan desapercibido en las plataformas descargables de 360 y PS3?





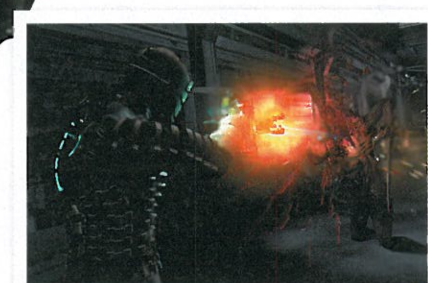


OJETE CALOR
Efectivamente. El aspecto semi-orgánico de los alienígenas, hace que deambular por la estación espacial sea poco menos que un vagar por dentro de un organismo putrefacto.



MUERTE Y DESTRUCCIÓN
El hecho de que la perspectiva del juego sea siempre en tercera persona pero las muertes se vean con otra perspectiva rompe el ritmo y perturba visualmente.





DESMIEMBRA
De golpe de genio podemos calificar el hecho de que las armas sean instrumentos de ferretería galáctica, lo que desubica y subraya lo accidental de la acción.



DEAD SPACE: PERDICIÓN

HORROR ESPACIAL, PERO MENOS

La prueba de que el argumento es lo de menos está en películas como 'Dead Space: Perdición', precuela de los sucesos que narra el juego. A pesar de su interesante esfuerzo por llevar un paso más allá los horrores de *Dead Space*, falla en algo muy sencillo: los intestinos que se esparcen por el suelo de la nave no son los del espectador.



SOÑANDO DESPIERTO

¿CÓMO ES MI REVISTA FAVORITA?

Mientras preparamos el nuevo volumen de Mondo Píxel me preguntan en alguna entrevista cómo sería mi revista perfecta. Como ya estuve ayudando a dar forma a una hace un par de años, a lo que se suma la experiencia de haber sacado adelante los tres libracos de Mondo Píxel, mi respuesta sigue siendo un silencio desconcertado. El equilibrio entre lo que queremos nosotros, lo que queréis vosotros y lo que quieren las compañías cada vez es más abismal. Todos los nuevos sistemas de control gestual subrayan, no sabéis cuánto, esas diferencias. ¿Y sabéis una cosa? Nadie tiene ni idea de cómo salvarlas. ■

VOLVERÉ A PICAR

OTRO VIDEOJUEGO DE BATMAN

Creo que ya expliqué por qué *Arkham Asylum* no me convenció al cien por cien, y que tiene bastante que ver con el por qué las películas de Christopher Nolan sobre el Hombre Murciélago me parecen una chufa: demasiada solemnidad para un concepto que pide locura y humor negro. Sin embargo, y pese a mi proverbial prudencia, vuelven a picarme con unas imágenes para la secuela, *Arkham City*, para la que juran haber tomado buena nota de las quejas (esos diseños de los villanos, esa visión detectivesca). Veremos. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



STREET FIGHTER IV PS3

VUELTA AL RING

Ese repaso en condiciones que tenía que darle a *Street Fighter IV*... bueno, ha llegado el momento. Ya no sirven las excusas, ya me desengancho de *Mortal Kombat*. A ver qué tal...

FLOWER, SUN... DS

SURREALISMO CRIMINAL

Ante la aburrida carencia de novedades interesantes, retomo este título eternamente a medias. De la tenebrosa mente de Suda 51... ni idea, no se entiende nada.



LIMBO XBOX LIVE

POCHEZ BLANQUINEGRA

Todos los adjetivos mayestáticos que habéis oído sobre *Limbo* son decididamente ciertos. Es evocador, poético, enigmático, intrigante... y debéis descubrirlo solos.

S. GHOULS'N G. GBA

'Super Ghouls'n Ghost'. Y volver a Sir Arthur es un imperativo periódico inalienable. Es puñetero el juego, ¿eh? Pero volvemos y volvemos y volvemos... es lo que tienen los clásicos.

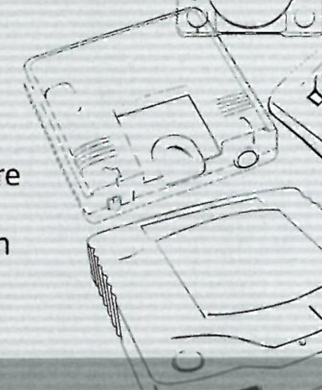
DEPICT1 PC

Insólito meta-plataformas que con sencillez replantea todo lo que crees que sabes sobre los videojuegos.
Juégalo en ***www.bored.com/game/play/150904/Depict1.html***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



8/16 BITS

COMO FELINOS HIPNOTIZADOS

Mi gato Fulci, como casi todos los gatos, pasa de todo lo que hace su dueño. Dormita, deambula por casa, zampa y se deja querer. Vida de gato. Sé que hay felinos que reaccionan histéricamente a lo que sale en la tele, especialmente a los colores brillantes, pero Fulci ni se inmuta, lo mismo le da que la televisión esté encendida o apagada. Salvo cuando juego una partida a algún juego antiguo. Es enchufar la Super Nintendo al pantallón o poner algo con gráficos de corte retro, como Geometry Wars, y Fulci intenta agarrar las naves y a Mario, y maulla sin comprender qué sucede ahí. Me pregunto qué ve el gato en los juegos retro que no encuentra en los actuales, pero acabo llegando a la conclusión de que son los movimientos sencillos que efectúan naves y personajes. Los juegos actuales le interesan tan poco como las personas reales. Los juegos retro, con sus movimientos de insecto, forman parte de un mundo sencillo, directo y sin profundidad, fáciles de entender e imposibles de agarrar con la zarpa. Todo lo que necesita un gato... o yo.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

MORTAL KOMBAT COMPILATION

Con la revitalización de Mortal Kombat comienzan a llegar rumores de un recopilatorio definitivo. ¡Finish us!

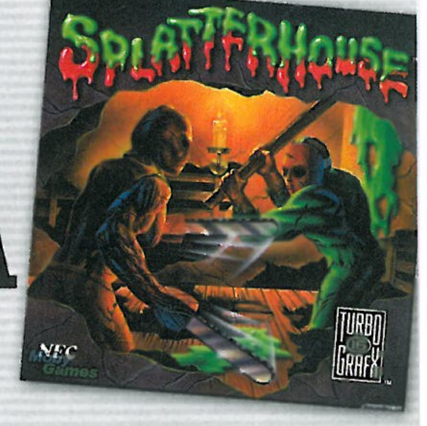
LO RETRO ES MODERNO

Con deliciosa estética de Game Boy, Tower of Heaven es un endiablado plataformas que te hará sospechar de la bondad del Altísimo. *http://www.askiisoft.com/download.php?id=1*

SPLATTERHOUSE

LA CASA QUE SANGRA

En 1988, Namco creó una de las ambientaciones más inquietantes de la historia del videojuego.



Hablábamos hace no mucho en esta misma sección de cómo los juegos antiguos de terror se las arreglaban para inquietar no pese a sus limitaciones, sino precisamente gracias a ellas. *Splatterhouse* es la excepción a esa regla: es el gore de los viejos tiempos. Un juego que no pretende desasosegar por la vía del suspense, sino a través del golpe de efecto inmediato, del chorreón de sangre. En *Splatterhouse* no es aterrador qué te encontrarás en la siguiente habitación sino, de hecho, qué te estás encontrando en esta.

Con una imaginería desbordada y enferma, orgullosa de su propio exceso, *Splatterhouse* sigue impactando hoy como el primer día: algo que no podemos decir de todos los abuelos del survival horror. Los monstruos viscosos, los decorados desconcertantes (entre góticos y salidos de algún exceso de la Nueva Carne de los ochenta) y, sobre todo, el ambiente de pesadilla, la sensación de que el protagonista está en una realidad líquida y sin asideros, en la que todo puede cambiar a cada instante (y siempre para peor), es la mejor prueba de que a través de lo explícito también se puede inquietar. Amigos del tópico de "si enseñas demasiado, no das miedo", calladitos estáis más guapos.



SERES VISCOSOS, PASILLOS DE pesadilla.



LA MÁSCARA DE HOCKEY, como un primo lejano de Jason Voorhes, convierte al héroe en monstruo.

NUEVA SANGRE

El esperado remake de *Splatterhouse* parecía no ir demasiado bien. Equipos de programación despedidos, ira de los fans... sin embargo, los nuevos trailers pintan rematadamente bien: los juegos clásicos podrán ser desbloqueados y habrá fases en 2D. ¡Sangre a la picadora!















¡DESCUBRE TU LADO MÁ'S SALVAJE!

2010 | OFFICIAL VIDEOGAME

Participa en el desafío extremo del World Rally Championship de 2010 y quédate a rueda para competir por el título definitivo. Elige uno de los coches oficiales y toma la salida en todas las pruebas del WRC en un auténtico desafío contra reloj. Experimenta dramáticas emociones y frustraciones salvajes mientras derrapas tirando del freno de mano y girando en tu PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

www.wrcthegame.com













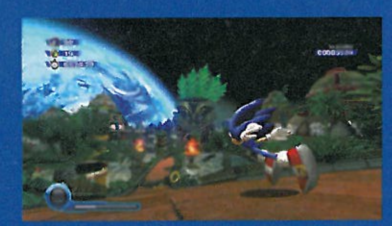



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







360 PS3 VANQUISH

PREPÁRATE PARA LA LOCURA

PURO HARDCORE

Lo último de Platinum Games llegará a las tiendas el próximo octubre. Será uno de los títulos más frenéticos, divertidos y exigentes de todo este 2010.

En el futuro alternativo de *Vanquish* la Guerra Fría no ha acabado, sólo ha mutado. Rusia, en principio, no es la URSS, pero el odio entre ellos y EE.UU es el mismo. No luchan por el control geoestratégico y político del mundo, sino por la energía, que es de lo que más carece el, en apariencia, idílico mundo en el que se desarrolla *Vanquish*.

La iniciativa la tomó Estados Unidos. Construyó una nave espacial en la órbita terrestre con el objetivo de conseguir toda la energía solar que fuese posible. Pero los rusos, muy resentidos y a las órdenes de Zaitsev, el malo malísimo, se han apoderado de la estación y su primera medida ha sido destruir San Francisco con el megacañón que porta la nave y acabar con la vida de sus 4 millones de habitantes.

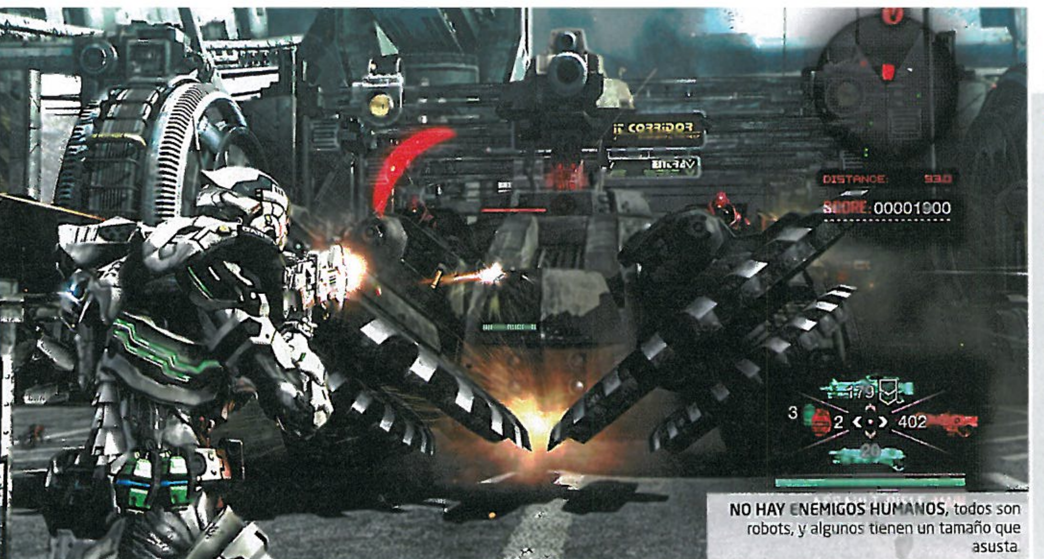
Zaitsev ha amenazado ahora con ir nada más y nada menos que a por Nueva York si el presidente estadounidense no acepta sus condiciones: la rendición de EE.UU. ante Rusia.



360 PS3

Vanquish

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: **22 de octubre**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



NO HAY ENEMIGOS HUMANOS, todos son robots, y algunos tienen un tamaño que asusta.

Experiencia para un usuario
SIN MULTIJUGADOR

Vanquish no tendrá modo online. La razón es obvia, el sistema AR. Las ralentizaciones no se pueden llevar al juego online de ninguna manera, ni en cooperativo ni en competitivo, salvo si cada vez que uno de los jugadores la realice todos los demás sufrieran a su vez esa ralentización hicieran lo que hicieran. Se podría haber optado, al igual que se hizo con *Red Dead Redemption*, por suprimir esa habilidad, pero, en *Vanquish* tiene mucho más peso y su supresión habría significado acabar totalmente con la esencia misma de la jugabilidad. Por lo tanto la campaña será el único modo de juego, del que aún no se sabe su duración. Esperemos que sea la suficiente como para compensar.



NO LUCHAMOS SÓLOS, SINO que contamos con la ayuda de soldados norteamericanos. Cuando les dejen K.O. puedes curarles.



AL FINAL DE CADA nivel se nos dará una puntuación en función del número de muertes, tiempo transcurrido... Para que lo mejoremos después.

Así que nuestra primera misión (no sabemos que ocurrirá más allá del acto uno, que es el que hemos jugado al completo) será adentrarnos en dicha estación con el grueso de las tropas estadounidenses para reinstaurar el poder dentro de la nave y acabar con la amenaza.

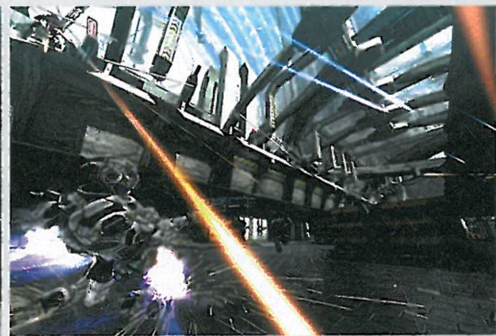
Ingeniero con exoesqueleto

Nosotros somos Sam, un ingeniero enfundado en un traje especial que le permite amplificar sus poderes. Tiene más resistencia que un soldado normal, es infinitamente más rápido e incluso puede clonar las armas de sus enemigos para hacerlas suyas. Este aspecto, el de las armas, es uno de los que más se asemeja a los shooter occidentales. Con la cruceta seleccionaremos el que queramos, hay tres opciones equipables a la vez, aunque el número de armas es muy alto, desde ametralladoras o fusiles francotirador hasta otras más futuristas como un disparador de haces de luz cortantes o un láser explosivo. Además podremos equipar distintas granadas, dos tipos a la vez. Todas las armas son mejorables. Tienen una serie de rangos, tanto de potencia como de munición, que van aumentando a medida que vamos cogiendo las del mismo tipo del campo de batalla.

Pero la principal función del traje y la habilidad sobre la que gira la mayoría del juego es el motor AR. Éste nos permite realizar todo tipo de acrobacias, golpes cuerpo a cuerpo mortales o la famosa ralentización. La gracia de esta última no reside en poder realizarla en cualquier momento, sino con determinados condicionantes que hacen de *Vanquish* un título muy exigente. Sam no puede ir andando y ralentizar el tiempo, sino que debe hacerlo cuando va a toda velocidad, cuando salta desde una cobertura o cuando está a punto de morir. La animación es espectacular y, lejos de suponer un respiro, son momentos cruciales para poder eliminar a unos enemigos que en el modo normal te pondrán en muchos aprietos. Eso sí, tampoco podrás abusar, ya que a los pocos segundos (no más de 5 o 6) el sistema AR se bloquea y se sobrecalienta durante casi medio minuto, dejándote expuesto y convirtiéndote en un soldado del montón sin ningún tipo de habilidad especial. Es recomendable no agotar nunca las ralentizaciones, porque quedarte sin tus potenciadores puede resultar mortal. *Vanquish* está siendo presentado como lo que es, un título para hardgamers de los que bien sabe hacer Platinum Games (*Bayonetta* es un buen ejemplo de ello). De hecho, puedes hacerte a la idea de que el modo normal es más bien el modo difícil de cualquier juego y, tal y como dijo Shinji Mikami, principal responsable del título, el modo difícil es sólo "apto para elegidos". Al igual que él, recomendamos que no lo elijas la primera vez que juegues al título, por muy hardcore que creas ser.

LA RALENTIZACIÓN NO ES UN AÑADIDO, ES EL PILAR JUGABLE DEL TÍTULO




Te gustará sólo si eres masoca.

En el diseño artístico, la música o la historia, ***Vanquish*** bebe mucho de su originaria cultura japonesa, pero en el desarrollo de los niveles recuerda mucho a los mejores shooters occidentales en tercera persona. Pudimos jugar el acto uno entero, en el que nuestras tropas invadían la estación espacial, toda una ciudad en el aire. En ella vimos estrellarse pequeñas naves a nuestros pies o destructores explotando al fondo mientras eliminábamos a robots color escarlata. También tuvimos que acabar con un mecha gigante (ya te hablamos de él en el avance del número 21) que empezaba siendo una araña y terminaba en forma bípedo; tuvimos que proteger uno de los pocos tanques que nos quedaban por túneles en los que nos atacaban unos robots gigantes kamikaze con forma de medusa y, finalmente, nos enfrentamos por primera vez al mismísimo Zaitsev, enfundado en un exoesqueleto cuya principal habilidad era ser ultrarrápido. Tanto que en modo normal era imposible alcanzarle con las armas y en modo AR nos costaba pillarle. Dos horas de auténtica locura jugable en la que prima una cosa: la diversión pura. Si todo el juego tiene la misma calidad que este acto 1, estaremos ante un auténtico juegazo. Estate pendiente. ■

Influencias

"JAPOCCIDENTAL"

Vanquish está a medio camino entre los gustos occidentales y los orientales. Es sabido que en Japón no gustan mucho los shooters al uso, juegos que, como *Gears of War* o *Halo* triunfan en Europa y Estados Unidos. La base jugable corresponde mucho más a este tipo de productos, aunque el diseño artístico, tal y como puedes ver, tiene una influencia de anime japonés ('Evangelion', por ejemplo) más que notable. A esto se le une la banda sonora, presente continuamente con techno del duro y su condición de arcade respecto a las puntuaciones al final de cada misión, no demasiado común en los títulos hechos en occidente.

PS3 360 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

ESTE MUERTO SIGUE ESTANDO MUY VIVO

Castlevania muestra todas sus cartas al permitirnos jugar sus primeras ocho horas de juego. Mil razones por las que creer en el éxito de este juego de Mercury Steam.

Desde los lejanos tiempos de NES, la saga *Castlevania* ha visto hasta 35 secuelas del título original. En este tiempo se ha modificado la fórmula de plataformas y puzzles del original de mil maneras distintas, se ha adaptado a las tres dimensiones más aventureras e incluso se ha atrevido con la lucha. Hoy esta saga se prepara para volver a la cresta de la ola en uno de los géneros más relevantes de los últimos meses, la acción en tercera persona.

Con esto queremos decir que los tradicionales saltos y sesudos enigmas de la saga van a pasar a un segundo plano en pos de los combos interminables, una ambientación terrorífica y un apartado gráfico a la altura de los títulos punteros de la actual generación de consolas.

De esta manera, parece que el juego de Konami sigue a pies juntillas algunas de las directrices marcadas por *God of War*, con espectaculares movimientos que se mejoran progresivamente, toneladas de objetos que coleccionar y asombrosos combates que rizan el rizo durante cada una de las horas de juego.

En esta primera toma de contacto con ***Lords of Shadow*** hemos podido destruir a varias decenas de enemigos (hombres lobo, muertos vivientes, criaturas del averno...), domesticado a diversos animales y luchado con seres dignos de la imaginación más retorcida. Cada combate ofrece algo diferente al anterior haciendo que la experiencia se mantenga viva a pesar de la reiteración de las luchas. Éste será el mayor reto de Mercury Steam, dada la exagerada duración que la aventura promete presentar. Durante nuestras primeras 6 horas apenas conseguimos alcanzar el capítulo 3 (de 12), y la sensación era de que apenas habíamos conseguido arañar la superficie de lo que este título va a ofrecernos.



GABRIEL, UN GALÁN ANTIGUO de los de capa y espada.







Castlevania: Lords of Shadow

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Mercury Steam**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: **7 de octubre**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos

Banda sonora

LUJO IBÉRICO

La banda sonora ha corrido a cargo del español Óscar Araujo, que ha usado una orquesta de 120 miembros y un coro de 80 personas para la grabación de las distintas piezas. Ha aprovechado algunas piezas emblemáticas de la BSO de la saga, aunque también ha tenido cierta libertad.









NOS CRUZAREMOS CON MUCHOS personajes terroríficos durante la aventura.

Como no podía ser de otra forma, los mejores momentos serán los enfrentamientos con los jefes finales. Su tamaño y habilidades nos recuerdan a obras maestras como por ejemplo *Shadow of the Colossus*. Pero lo mejor es que la dificultad está tan bien ajustada que jamás llegaremos a ese punto de desesperación en el que el juego acaba irremisiblemente en la estantería. Siempre queda una rendija para la esperanza incluso en los combates más duros.

Para superar estas situaciones tendremos un arsenal de lo más variado, que va desde la crucifijo con cadena hasta toda suerte de conjuros mágicos (combinando dos poderes enfrentados como la luz y la oscuridad, el primero mejora nuestra salud y el segundo la potencia de los ataques), sin olvidarnos de los clásicos cuchillos y otras armas arrojadizas. Este detalle contribuye a personalizar aún más la experiencia de juego, adaptando a Gabriel a nuestras propias preferencias.

Visualmente estamos también ante un punto y aparte en la saga, dejando de lado los entornos cerrados y laberínticos para ofrecer una experiencia menos guiada en entornos con mayor variedad y detalle. Por ejemplo, durante los tres primeros capítulos predominaron las batallas en bosques, pantanos y ruinas, llegando al extremo de ver incluso la luz del día en algunos momentos . Todo »

MUCHO MÁS QUE LA 36º ENTREGA DE UNA FRANQUICIA DE CULTO AL OTRO LADO DEL MUNDO



» un logro en una saga que nos pone en la piel de un cazavampiros, aunque no hayamos visto ni uno sólo en estas primeras horas de juego.

El argumento

La historia de este *Lords of Shadow* se centra en Gabriel Velmont y comienza en el año 1047 en Europa. Parece que el mundo ha sido devastado por una poderosa magia que ha hecho que los muertos y seres de ultratumba campen a sus anchas por la Tierra. Las almas no consiguen descansar en paz de esta manera y gracias a ello encontraremos a quien nos guíe en la aventura, nuestra amada Maureen, asesinada por un hombre lobo y alejada del descanso eterno por esta maldición.

Como miembro de la Hermandad de la Luz debemos proteger a los seres humanos de las criaturas de ultratumba y mientras cumplimos nuestra sagrada misión descubriremos el objetivo final que conseguirá restablecer el equilibrio. Será únicamente recuperando todos los fragmentos de la Máscara de Dios. Este utensilio, en poder de los Lords of Shadow, tiene la capacidad de levantar a los muertos de sus tumbas, pudiendo así, de paso, recuperar a nuestra amada de su viaje al más allá.

Parece que en esta ocasión los chicos de Mercury Steam no están desatendiendo ningún aspecto del juego. Si finalmente consiguen lograr una cohesión entre su envidiable apartado técnico, una jugabilidad intensa y absorvente y una historia a la altura de los grandes de la saga, estaremos ante un título inolvidable. ■





ESTO ES LO QUE pasa cuando no usas desodorante.



6 HORAS PARA 3 capítulos y la aventura tiene 12. Será muy larga.



LUCHAREMOS CON ENEMIGOS BRUTALES a cada paso.



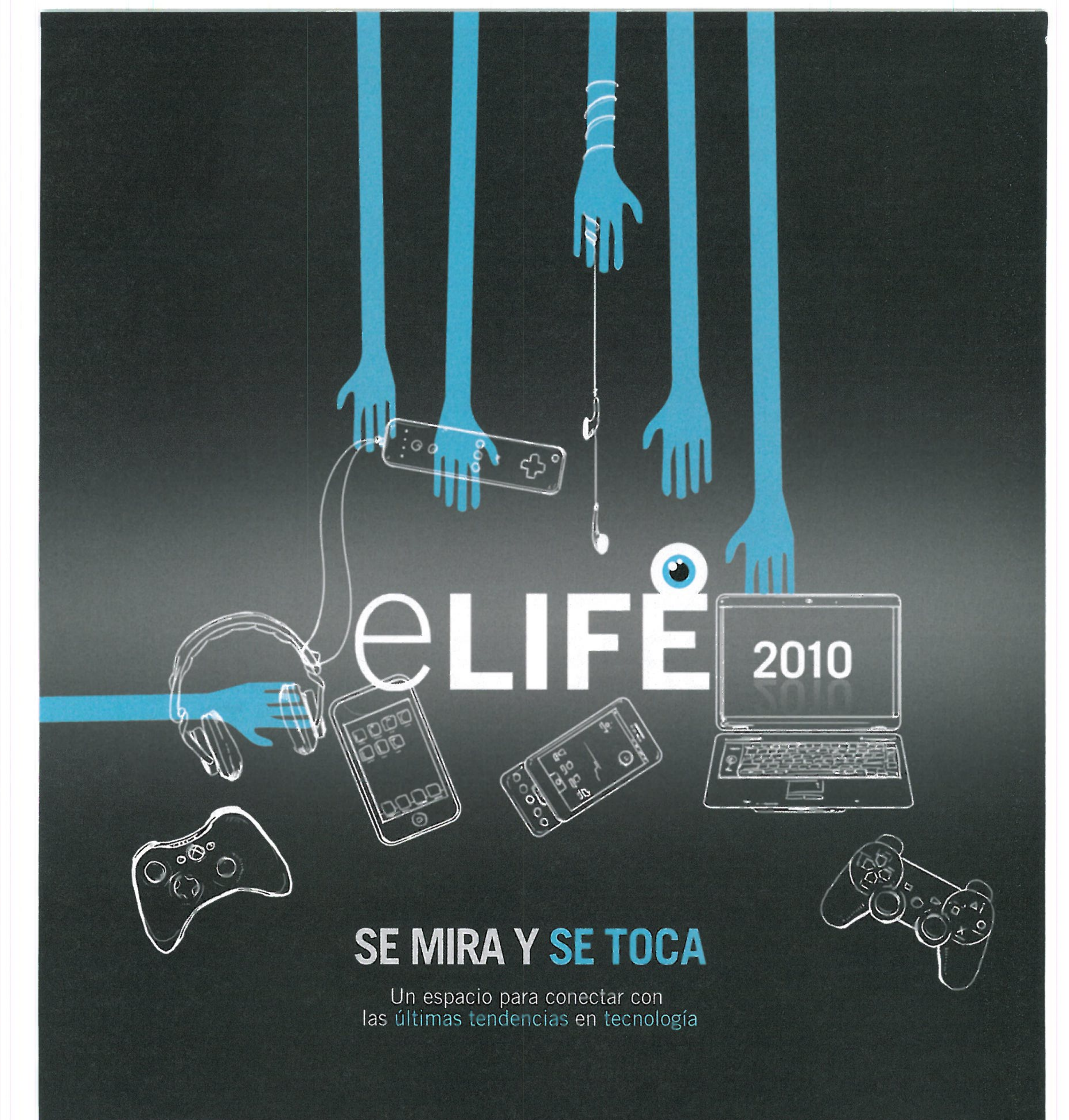
Combate total

360 GRADOS DE BATALLA

El camino para sacar adelante este *Lords of Shadow* ha sido largo. Tanto que Hideo Kojima sugirió cesar el desarrollo cuando aún había varios estudios desarrollando prototipos de juego para Konami. Afortunadamente Cox, el productor de este juego, consiguió hacerle cambiar de idea e incluso hacer que el creador de *Metal Gear* se subiera al barco. Ni siquiera así se consiguió convencer a los altos cargos de la compañía japonesa, que presentaron el juego sin confirmar que pertenecía a la saga *Castlevania*. Fue el feedback de las buenas impresiones causadas por este juego lo que acabó de convencerles de permitir lucir orgulloso este nombre en su caja.

En la actualidad se encuentra en todas las listas de "juego más esperado del año", aunque según su productor, David Cox, todavía hay jugadores reticentes con este salto a las 3D. A estos les dedica las siguientes palabras "siempre va a haber gente a la que les guste mis juegos y los que no. A los fans les encantará este *Castlevania*."




eLIFE
2010
SE MIRA Y SE TOCA
Un espacio para conectar con
las últimas tendencias en tecnología
eLIFE
OCIO DIGITAL PARA TODOS
26, 27 Y 28 DE NOVIEMBRE
PALACIO DE LOS DEPORTES
DE LA COMUNIDAD DE MADRID



TRES HORAS PERDIDOS EN EL DESIERTO DE NEVADA

Primeros y exclusivos pasos en la esperada secuela del mejor juego de 2008. Descubre una ciudad de Las Vegas no tan devastada como cabría esperar. Con nuevo sistema de acción y un marcado carácter rolero, *Fallout New Vegas* pretende satisfacer a todos. ¿Lo logrará?

Ya falta muy poco para que ***Fallout New Vegas (FNV)*** llegue a las tiendas —el 19 de octubre está prevista su publicación—, y en **Marca Player** hemos tenido la suerte de poder disfrutar de la campaña individual y de dos misiones avanzadas en las oficinas de Bethesda Softworks, en Londres, y comprobar su avanzado estado de desarrollo y qué ofrece la nueva entrega de una saga que nos tiene enamorados.

Con marcado carácter continuista, pero con mejoras destacables en distintos aspectos, arranca *FNV* con una completa narración del estado en el que se encuentra el territorio de Nevada tras la guerra nuclear.

A modo de contraste, si en *Fallout 3* nuestro personaje se creaba a lo largo de su crecimiento, en *FNV* acabamos de ser abandonados en una fosa a las afueras de Las Vegas, desfigurados y dados por muertos. Una más que bienvenida operación de cirugía nos permite definir el aspecto de nuestro personaje, mientras que una curiosa máquina Vit-O-Matic y un test de Rorschach, sustituyen al GUTS de *Fallout 3* para definir nuestros puntos S.P.E.C.I.A.L. El Dr. Mitchell será quien lleve a cabo la delicada operación y quien nos introducirá en el mundo de *FNV*, ofreciéndonos nuestras primeras misiones. Cabe mencionar que los Perks incorporados al título son de lo más variado y curioso.

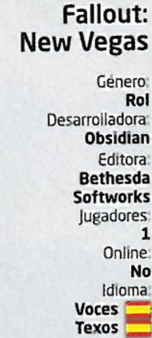




FREESIDE ES UN TERRITORIO que no hace honor a su nombre. Las bandas de macarras la pueblan.



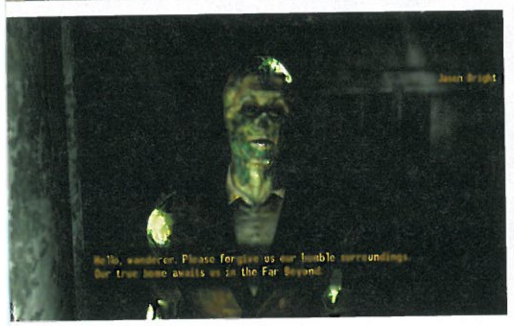
CASI TAN CARISMÁTICO COMO el propio Pip Boy, el policía robótico de *New Vegas* da más risa que miedo. Estás equivocado.



PS3 360 PC

Fallout: New Vegas

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Bethesda Softworks**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos







En los primeros paseos por Sunny Smiles, la zona inicial, nos enseñarán a manejar armas, tanto en modo manual como con V.A.T.S. Y es aquí donde empezamos a ver las mejoras: el sistema de disparo en primer persona ha sufrido un lavado de cara, sobre todo en su manejabilidad. Ahora será mucho más fácil optar por este punto de vista, en un explícito guiño a los amantes de los FPS. Por su parte, el V.A.T.S. sigue siendo igual de espectacular y efectivo, con el añadido de que en combate cuerpo a cuerpo también podremos elegir las partes del cuerpo a golpear.

LA MISIÓN 'COME FLY with me' nos condujo a una base de investigación con problemas de necrófagos.

En busca de una mayor espectacularidad, las animaciones 'fatality' —muertes violentas y espectaculares con ralentización— no sólo serán visibles en V.A.T.S., si no también en caso de crítico en modo primera persona.

Crafting. Sí, sí, crafting

Como ya os informamos en el avance anterior de Marca Player, las armas reciben en *FNV* una importante remodelación. La posibilidad de personalizarlas tanto con 'gadgets' como con miras o silenciadores y la incorporación de distintos tipos de munición persiguen, según sus propios desarrolladores "que cada jugador encuentre su arma".

Estas mejoras pueden ser encontradas o directamente fabricadas. Y esto nos permite adelantaros uno de los aspectos que más nos ha sorprendido en »

FALLOUT NEW VEGAS INCORPORA UN SISTEMA DE FABRICACIÓN A LO MMORPG



AUNQUE LA CIUDAD DE New Vegas es el centro de todo, el terreno está plagado de ciudades de considerable tamaño.



NO PARECE EL YERMO de Washington. ¡Aquí hay plantas! Y sí, podremos recolectarlas.

esta demostración de novedades: las recetas. Las mesas de trabajo de *Fallout 3* quedan atrás y ***FNV*** incorpora un completo sistema de fabricación al más puro estilo MMORPG con sus recetas, habilidades relacionadas y, por supuesto, recolección de componentes. A los amantes de los juegos de rol online se nos ponen los dientes largos. ¿Que vamos a poder obviar la campaña o las misiones y dedicarnos una tarde a buscar componentes para fabricar drogas, stimpacks, mejoras, etc? Pues sí, amigos. Brutal.

Las recetas las encontraremos como recompensa por misiones, en el 'drop' de los enemigos o en lugares específicos para las más raras. En su fabricación necesitaremos lugares apropiados: desde hogueras de campamento para los ungüentos más sencillos, hasta complejas mesas de trabajo. Todo ello, gestionado en su totalidad desde nuestro versátil Pip Boy, como no puede ser de otra manera.

Come Fly with me

El tamaño del mapa de *FNV* es, según sus autores, del mismo tamaño que el disfrutado en *Fallout 3*, lo que no es decir poco. Al mismo tiempo, la cantidad de misiones secundarias es mucho mayor.

El equipo de Bethesda nos tenía reservada una misión avanzada en la que, tras conversar con una suerte de oficial del NCR (Nueva República de California), debíamos investigar una invasión de necrófagos en una antigua base de investigación. Allí, y con todo un arsenal a nuestra disposición, pudimos comprobar cómo la combinación de acción FPS y V.A.T.S. funciona a las mil maravillas. El nuevo elenco de armas es espectacular, desde escopetas de un sólo cañón, pasando por ametralladoras cortas, rifles automáticos, etc...

Escenas cinemáticas

ALGO SUCEDE A TU ALREDEDOR

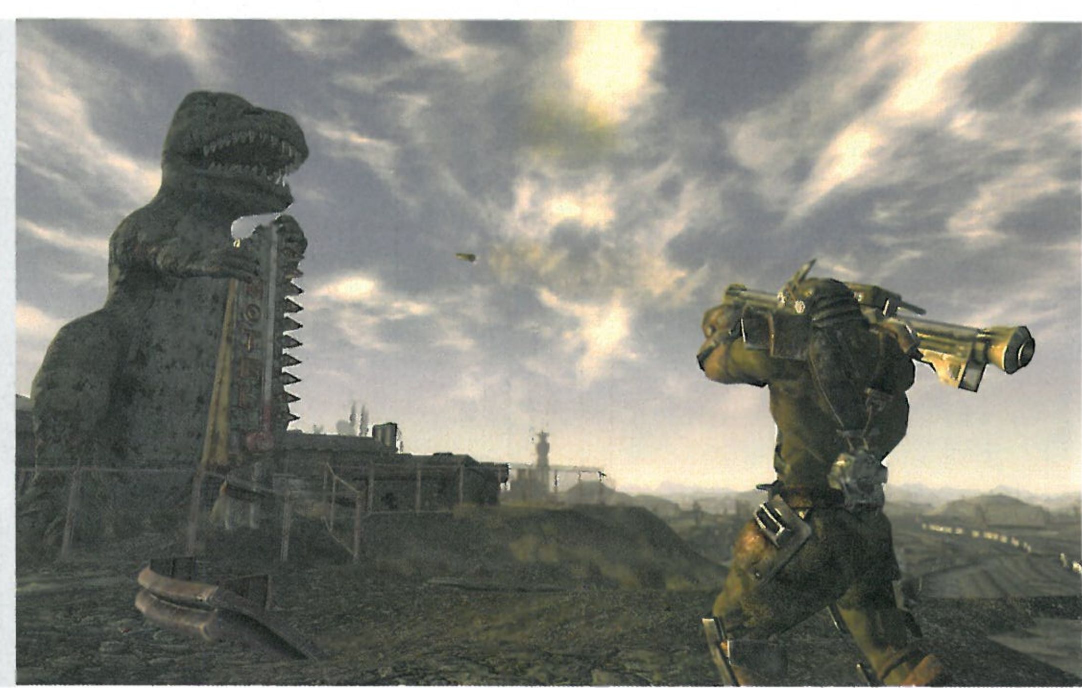
Una de las secuencias finales de *Fallout 3*, cuando atacábamos al Enclave con la ayuda del robot gigante, es un ejemplo visual de lo que vamos a poder encontrar en ***Fallout New Vegas***. Cinemáticas que tienen lugar a nuestro alrededor, como consecuencia directa de nuestros actos o que nos afectan de forma tangencial. La idea de insuflar vida al universo de ***FNV*** nos parece muy acertada y que, como ya pudimos disfrutar en el original, sirven para crear una atmósfera inmersiva y sorprendente. Escenas como la de esta planta solar o ataques a gran escala, serán espectaculares en primera persona.

UN TERRITORIO TAN GRANDE COMO EL YERMO PARA RECORRER Y EXPLORAR

Armas para todos

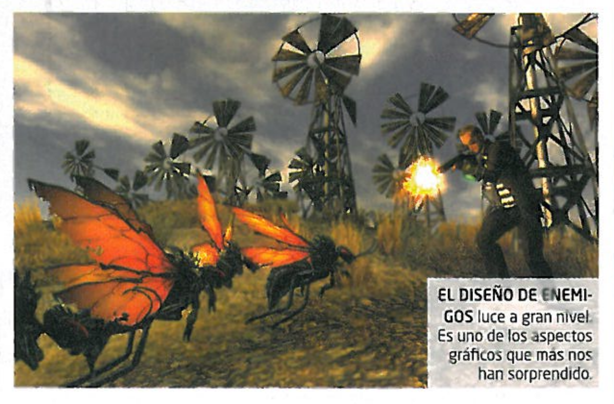
LA MUNICIÓN

Si ya nos parecía poco con la cantidad de armas y modificaciones que existen en *FNV*, podremos incorporarles distinto tipo de munición además de la denominada Normal. La Especial reduce el DT (Damage Threshold o Umbral de Daño) del objetivo, mientras que la Armor Piercing directamente ignora cierto cantidad de DT (¿apuestas a que la traducen como Perforante?).
La munición denominada Hollow Point consigue aumentar el daño pero es totalmente bloqueada por armaduras. La Over Charge, por su parte, también incrementa el daño de las armas de energía, con el handicap de que las degrada más rápidamente.
Finalmente y según lo que hemos podido ver, la denominada Slug, dirigida exclusivamente a escopetas, y que se trata de una bala más larga con mayor precisión en el tiro.
Vamos, que en *FNV* no tendrá su arma personalizada el que no quiera.









EL DISEÑO DE ENEMIGOS luce a gran nivel. Es uno de los aspectos gráficos que más nos han sorprendido.

sin olvidar los explosivos. Además, tuvimos el deshonroso honor de ser vapuleados —tras mucha resistencia, eso sí— por algunas unidades de alto nivel como una suerte de supermutantes con poder de invisibilidad y armas romas contundentes. Los necrófagos brillantes son también, si cabe, más mortíferos que en el original.

Freeside

Para terminar, y como ejemplo de las "más de cuatro Megatones" con las que cuenta *FNV*, pudimos recorrer libremente Freeside y conocer a sus curiosos habitantes.

LAS VEGAS NO SUFRIÓ NINGÚN IMPACTO DIRECTO DURANTE LA GUERRA

Aquí pudimos comprobar otra de las cuestiones vitales en *FNV*: tus habilidades cuentan, chaval. La constante comprobación de habilidades para la realización de unas u otras acciones tiene mucha más presencia que en el original, donde se limitaba a ciertas líneas de diálogo o a poder o no hackear un ordenador o abrir una cerradura.

Este fuerte componente rolero, sumado a la mejora en el sistema de apuntado en primera persona —y a las animaciones en tercera— ofrecen un acabado muy completo y pulido. La idea de Bethesda en este caso, parece ser aprovechar un sistema de juego que funciona, pero añadiendo las mejoras que la legión de fans reclamaban. ■



Nuevos enemigos

UNA MEJORA AGRADABLE

Los nuevos enemigos a los que nos tendremos que enfrentar lucen estupendamente. Hay variedad, como los geckos que veis en la captura y que vienen a ser como las mutarachas: están por todas partes. Pero también nos encontraremos con las ya conocidas moscas, unas mantis religiosas del tamaño de un gato que nos darán más de un quebradero de cabeza y unos insectos hipervitaminados a los que no deberemos admirar demasiado tiempo. Como todo en Las Vegas, es bello, pero mortal.

Wii NDS SONIC COLORS

SEGA PRESENTA UN SONIC COLORIDO Y OPTIMISTA

Los experimentos han acabado y Sonic recupera su estampa de héroe sonriente en este *Sonic Colors* que vuelve a la esencia del *Sonic* clásico.

Sonic lo vuelve a intentar. Para ello, deja de lado los experimentos con cámaras tridimensionales y las aventuras con demasiados diálogos aburridos para ofrecer un juego más en la línea de acción de *Sonic Unleashed.*

El planteamiento en esta ocasión es básico, recuerda mucho más a los primeros juegos de Sonic y se basa, como dice su título, en una serie de colores. Digamos que el Dr. Eggman, malvado como siempre, se ha apoderado de unas criaturas llamadas wisps porque desprenden una serie de energías que está utilizando para encadenar unos planetas a otros y así construirse su propio parque de atracciones. Por extraño que resulte el argumento (y las localizaciones en las que se moverá nuestro erizo azul), Sonic descubrirá que la única forma que tiene de derrotar a Eggman y devolver el equilibrio a la galaxia antes de que ésta se desestabilice para siempre, es utilizar los mismos wisps (o su energía) para llevar a cabo acciones especiales. Es así como descubriremos que contamos con un Sonic que dispara rayos de teletransporte o puede hacer túneles en el escenario (¿no se parece este disfraz a alguno del último *Super Mario Galaxy 2*?), entre otras habilidades.

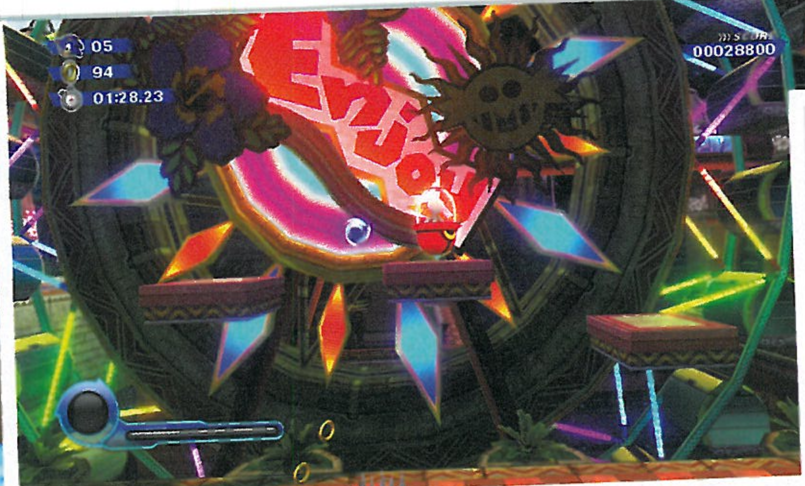
Nos moveremos por el parque de atracciones espacial del Dr. Eggman que nos



Versión DS

BOLA DE FUEGO SÓLO EN DS

La compañía ha centrado el lanzamiento de *Sonic Colors* en Wii y DS. Cada una de las plataformas cuenta con una serie de ventajas exclusivas que se materializan en wisps de diferentes colores, pero el argumento y mecánicas serán muy similares en ambas plataformas.



Wisps

LOS PODERES DE SONIC

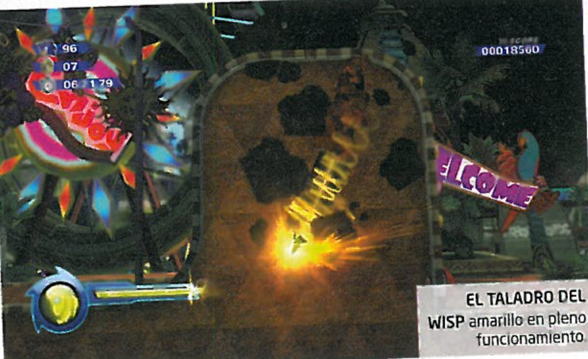
La gran novedad del juego son los wisps de colores que dan nuevas habilidades a Sonic.
Blancos: le dan a Sonic un impulso turbo.
Azules: Podemos utilizar con Sonic el láser de teletransporte usando unos prismas.
Amarillos: permiten a Sonic taladrar el escenario y encontrar nuevas rutas. Sólo funciona en las fases 2D.
Rosas: Sonic se pega a paredes y techos.
Verdes: Convierte a Sonic en una especie de zeppelín.
Naranjas: Es un cohete que eleva a Sonic.





Sonic Colors

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



EL TALADRO DEL WISP amarillo en pleno funcionamiento.



LA FANTASÍA VA A ser protagonista en el diseño de los niveles.

EN SONIC COLORS SE QUIEREN RECUPERAR, LOS SECRETOS, PASADIZOS Y ATAJOS DE LOS PRIMEROS SONIC

llevará a un primer entorno muy familiar para los jugadores de Sonic (recuerda al primer mundo de los primeros *Sonic*, hace ya veinte años), pero pronto nos encontraremos en un segundo mundo muy poco habitual en la filosofíadel erizo. Lejos del realismo de fábricas, ciudades o demás, se plantea como una enorme tarta o 'mundo dulce' en el que hay golosinas, pasteles y todo tipo de azúcares para configurar un escenario que lizuka, productor del juego, nos contó que estaría lleno de sorpresas para los jugadores.

El los últimos títulos de la serie, el jugador tendía a pasarse el juego, vivir la experiencia de velocidad de Sonic y listo. En *Sonic Colors*, se quiere recuperar ese punto de exploración de los primeros juegos, en los que existían secretos, atajos y pasadizos. En esta ocasión serán los colores los que hagan que esa exploración tenga sentido porque recorrer los mismos escenarios con unas u otras habilidades ofrecerá al jugador nuevas posibilidades.

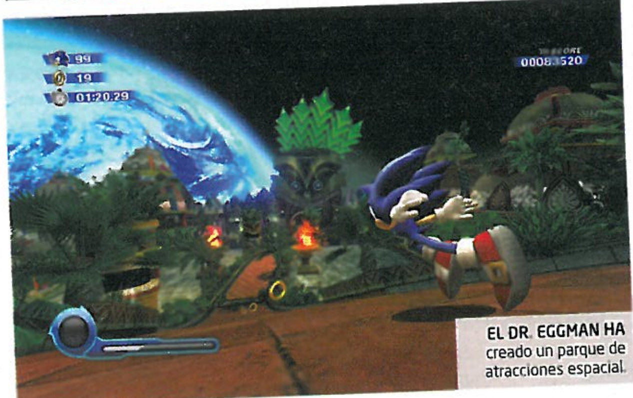
Para ello, Sonic tendrá que ir recopilando la energía de los wisps de diferentes colores e ir cargando el marcador/barra que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. El uso de la habilidad irá haciendo disminuir la barra hasta que agotemos el 'poder'. Tan sencillo como eso.

En cuanto a la jugabilidad, lo dicho, recupera lo mejor de *Sonic Unleashed*, es decir, las fases de día de éste y las plasma en el juego tanto mediante escenas de scroll lateral de 2D como mediante fases en 3D en las que pondremos la cámara casi en el hombro del erizo para poder controlarlo con facilidad. Por cierto, hablando de control. Aunque se ha dado prioridad al control de Wii con el nunchuk, el juego admite que conectemos el mando clásico o el mando de GameCube, incluso el del Wii en horizontal.

Parece que SEGA, a pesar de las declaraciones recientes en las que lizuka comenta que el juego va dirigido a niños, está haciendo los deberes. Esta entrega no sólo sorprenderá a muchos por el colorido aspecto visual y las fases en 2D que nos teletransportan a principios de los años noventa, sino que puede suponer una nueva forma de enfocar las habilidades del bueno del erizo azul para revitalizar la franquicia en futuras entregas, sobre todo después de los últimos fracasos de la saga. ■



GRAN PARTE DEL JUEGO transcurrirá en pantallas 2D.



EL DR. EGGMAN HA creado un parque de atracciones espacial.

EL PRODUCTOR DEL JUEGO HA DECLARADO QUE EL TÍTULO VA DIRIGIDO A NIÑOS



SEÑORITA, ¿ME CONCEDE ESTE BAILE?

El primer juego de baile en el que todos nuestros movimientos cuentan a la hora de seguir el ritmo. La más firme promesa de la primera oleada de juegos Kinect.

Harmonix sabe de juegos musicales. Eso es una afirmación impepinable. Por eso, cuando en el pasado E3 mostraron un juego de baile en el que nuestro propio cuerpo era la única herramienta necesaria, supimos que iban en serio.

Por eso se le colocó a *Dance Central* desde el primer momento la etiqueta de "juego más prometedor de Kinect". De este modo viajamos al cuartel general de la desarrolladora americana en Boston. La intención era saber si nuestras esperanzas no habían caído en saco roto. La máxima que se ha seguido a la hora de diseñar este proyecto es que permita trasladar las habilidades adquiridas mientras jugamos a la realidad. Así, la mecánica del juego nos llevará a realizar nosotros mismos diferentes coreografías diseñadas por bailarines reales. Poco importa si partimos del nivel más bajo y nuestros movimientos se asemejan a los de un pato mareado. Harmonix ha pensado en todos los tipos de jugadores y los menos hábiles también tendremos la posibilidad de aprender a movernos como verdaderos reyes de la pista.

EL JUEGO MÁS PROMETEDOR PARA KINECT

Así, habrá un total de 90 rutinas de baile diferentes, que incluirán hasta 600 movimientos diferentes. Pasos laterales, saltos, meneo de brazos y tronco... En resumidas cuentas, lo más parecido a participar en una coreografía real, con la única limitación de tener que mirar a la



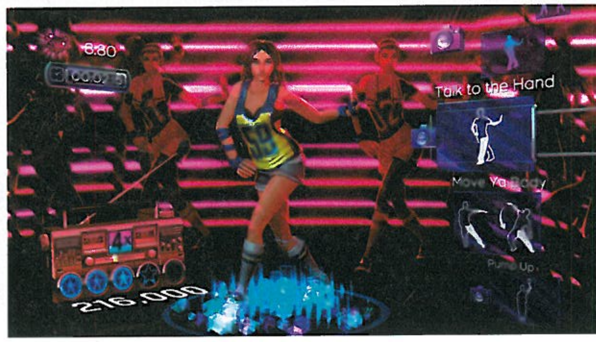




Dance Central

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **10 de noviembre**

HAY CIENTOS DE VARIANTES para convertinos en el rey de la pista.



Multi

AHORA TÚ, LUEGO YO

Las opciones multijugador de este título son uno de los pequeños puntos negros en su jugabilidad. Desde el primer momento soñábamos con partidas para cuatro jugadores, opciones online, etc... Sin embargo la realidad se limita a duelos de baile para dos jugadores y siguiendo un estricto sistema de turnos dentro de la misma canción. Sin lugar a dudas algunos podrían esperar mucho más, la respuesta de Harmonix es que este método de juego es el óptimo para que incluso los más tímidos acaben jugando a fondo, participando en un segundo plano en nuestras coreografías.

pantalla para saber qué viene despues.

Y es que a la hora de la verdad, la mecánica real se asemeja mucho a títulos como *Rockband* o *Guitar Hero,* con una serie de movimientos consecutivos a realizar al ritmo de la música y un marcador de puntos que va aumentando conforme a nuestros méritos sobre la pista.

Sin embargo, a diferencia de los títulos citados anterioremente, el repertorio de temas tira mucho más de la música electrónica que del guitarreo. Así, veremos a artistas como Lady Gaga con Poker Face y Just Dance (canciones que además son la más fácil y la más difícil del título), Benny Bennasi con Satisfaction o Basement Jaxx con Rendez-Vu dando color a la banda sonora. Les acompañan también No Doubt, Kool & the Gang, Nelly Furtado... Podríamos seguir con el listado de artistas, pero a buen seguro que los amantes de este tipo de música sabrán por donde irán los tiros. Además, desde Harmonix se prometen nuevas canciones descargables, con sus respectivas rutinas y movimientos. En resumidas cuentas, todo un hit en la listas de ventas que está esperando ansioso llegar a la audiencia para dar sus primeros pasos de baile. ■

IMITA LOS MOVIMIENTOS HASTA clavarlos.



LA GAMBA TODO UN clásico de los mejores garitos...

Primo, primo

¿ME PUEDO HACER UN FREESTYLE?

Como no podía ser de otra manera, Harmonix ha tenido en cuenta la creatividad de los jugadores a la hora de plasmar su propia personalidad en los bailes. Por eso, cada canción acaba con un momento de Freestyle en el que podremos aumentar o arruinar nuestra actuación. Kinect grabará estos momentos y nos lo mostrará después, para gloria de nuestras habilidad sobre la pista. Por tanto habrá que sudar la gota gorda.



EL PARTIDO VUELVE A EMPEZAR DE CERO

Nueva toma de contacto con el reinicio del baloncesto según EA Sports. Nuevos controles, modos de juego y posibilidades sobre la cancha en el que promete ser el baloncesto más exigente de la historia.

Hace ya unos meses os dimos buena cuenta del gran cambio que se cernía sobre la saga de baloncesto que anualmente desarrolla Electronic Arts. Para esta ocasión el gigante canadiense se prepara algo gordo que requiere modificar los cimientos de una franquicia que parecía haber perdido el rumbo. El primer paso fue cambiar el título. Por el camino se quedaba el 'Live', apareciendo el 'Elite' que ahora corona el título.

Por supuesto hay muchas más modificaciones que la del nombre. La más obvia toca el sistema de juego e incluso el control de nuestros jugadores sobre el campo. Ahora el stick izquierdo se convierte en los pies del jugador que controlemos, mientras que el derecho son las manos. Gran parte de los movimientos del baloncesto moderno se pueden realizar con movimientos de estos. Tirar es mover la 'seta' derecha hacia delante, soltando en el momento justo. Se elimina así la aleatoriedad, dependiendo completamente el éxito del tiro de nuestra habilidad y la del deportista a nuestro mando. Las fintas siguen el mismo esquema, lo que contribuye a aumentar sensiblemente el control sobre cada uno de los movimientos que realizamos.

Parte de la culpa de esto es el nuevo sistema de físicas implementado, que elimina las secuencias de movimientos de este tipo de juegos para tratar de conseguir una fluidez y flexibilidad total en cuanto a las animaciones y posibilidades sobre el campo. Por citar un ejemplo, ahora controlaremos las manos durante la defensa, haciendo que con su posicionamiento cortemos un balón o no. Y es que ni siquiera los pases de Kobe Bryant tendrán el éxito asegurado.

Así es el nuevo baloncesto de EA, totalmente dependiente de nuestra habilidad y capacidad de juego. A todas luces una apuesta compleja que requerirá de todos nuestros sentidos para ser aprovechada como se debe. Desde la compañía se empeñan en afirmar que tanto los novatos como aquellos expertos en baloncesto serán



LOS TIROS LIBRES MANTIENEN el estilo de ediciones anteriores.


UN MATE 'IN THE face', la mejor forma de chulear al rival.

¡Sorpresa!

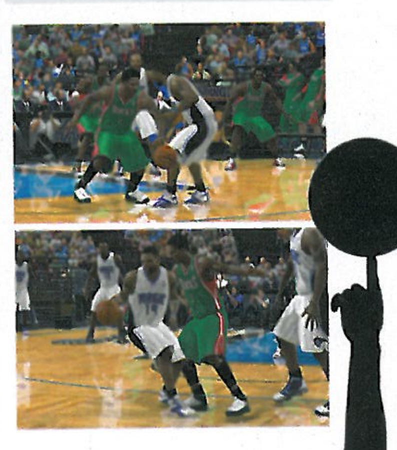
NBA JAM, EL MEJOR REGALO POSIBLE

Hasta hace bien poco *NBA Jam* iba a ser un título exclusivo de Wii. Sin embargo, todas las copias originales de ***NBA Elite 11*** contendrán un código para descargar el modo de juego clásico de este devastador arcade baloncestístico. Se trata además de la única manera de hacerse con el juego, por lo que es un extra más que suculento para alentar a los jugadores a hacerse con una copia de este simulador.



NBA Elite 11

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-4**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos



capaces de disfrutar de las novedades. De momento se han ganado nuestra confianza a tenor de lo visto.

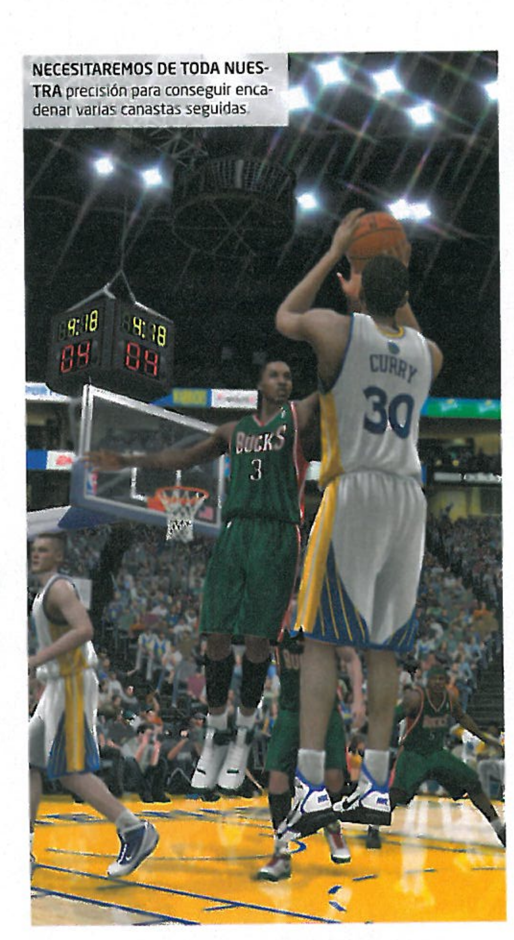
El cambio también alcanza el apartado sonoro, donde nos llevamos una ligera decepción. Nos referimos a los comentarios incluidos en el *NBA Elite 11*, que encontraremos en el más perfecto de los ingleses. Por tanto tendremos que olvidarnos de los siempre aceptables comentarios de anteriores ediciones, en favor de un trío de lujo formado por Mark Jackson, Jeff Van Gundy y Mike Breen. Estos son los comentaristas de la cadena americana ESPN, que tendrá total integración con el estilo del título. Un pequeño revés que no tiene porqué desanimar a los aficionados al deporte de la canasta.

Más cuando hemos podido conocer nuevos detalles sobre los modos de juego que incluirá. El más destacable nos permitirá crear a nuestro jugador desde cero y desarrollar su carrera baloncestística tanto a través de internet como en solitario. Comenzaremos con un partido de entrenamiento que nos servirá para situarnos en el Draft y, a partir de ahí, viviremos toda la carrera deportiva de nuestra estrella. Iremos mejorando sus estadísticas de una manera dinámica, sin más limitaciones a sus posibilidades que nuestro propio estilo de juego.

Por supuesto el resto de modalidades vuelve, con ligeras mejoras. Es el caso del modo Dinastía, que cede protagonismo pero no importancia respecto a otras opciones de juego.

Electronic Arts está corriendo un gran riesgo con este cambio, pero todo apunta a que el entrenador del equipo ha dado con una jugada ganadora. Ahora sólo queda esperar a que la pelotita entre por el aro para celebrar desaforadamente la victoria. ■

VIVIREMOS LA CARRERA DE UN JUGADOR DESDE SU PRIMER MOMENTO



NECESITAREMOS DE TODA NUESTRA precisión para conseguir encadenar varias canastas seguidas.




16
www.pegi.info

PC 360 ARCANIA: GOTHIC IV

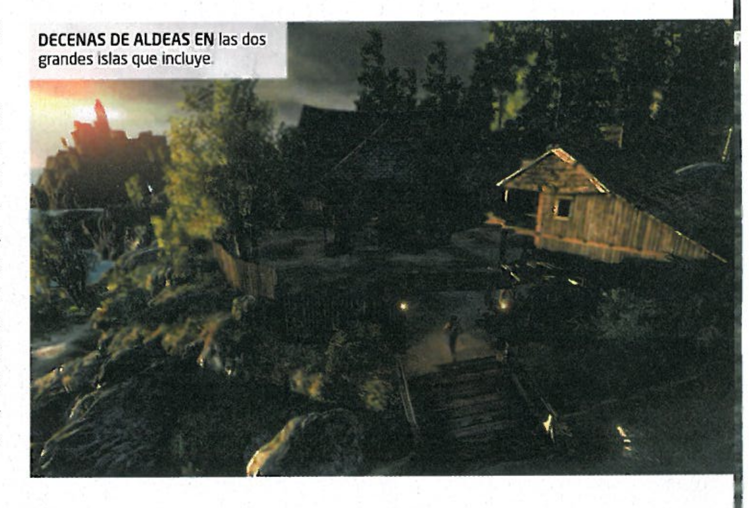
DEL MUNDO DEL PC A LA FANTASÍA MEDIEVAL

Una de las sagas de rol más importantes de los últimos años en el mundo del PC da el salto a las consolas de nueva generación con las espadas en todo lo alto.

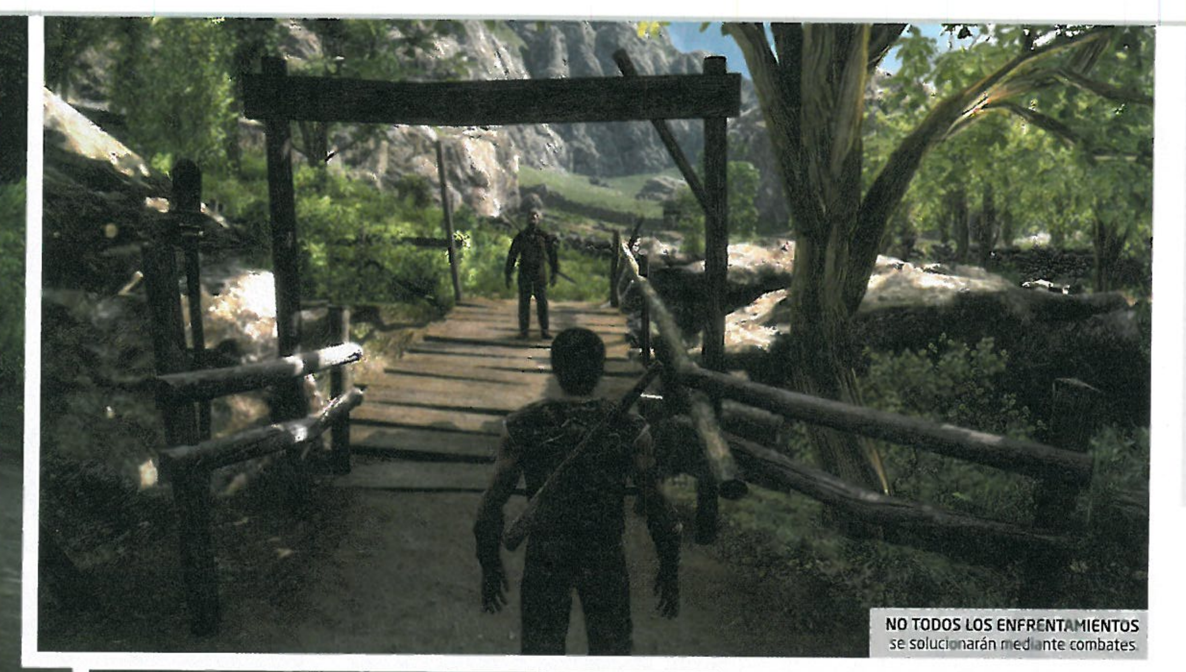
Allá por el año 2001 nadie habría apostado su pescuezo por una la primera entrega de *Gothic*, creada por Piranha Bytes. Sin embargo ya está casi listo para su lanzamiento la cuarta parte de la saga.

Desarrollado en esta ocasión por Spellbound Games, ***Arcania: Gothic IV*** nos pondrá ante un juego de rol en tiempo real ambientado en un reino imaginario dentro de la fantasía medieval más clásica. Así, nos pondremos en la piel de un héroe anónimo mientras busca venganza por el ataque a su pacífica aldea. Viejos personajes y nuevos villanos harán acto de aparición durante la aventura, conformando un rico argumento que promete enganchar a los jugadores cerca del medio centenar de horas.

El equipo a cargo del proyecto se está esforzando en crear desde cero la totalidad del universo de juego, diseñando a mano cada uno de los rincones que recorreremos. Veremos bosques, cavernas, montañas, aldeas, ciudades, etc... Todos completamente explorables y con una profusión de detalles a la altura de los mejores de su género. La contrapartida de esta decisión la veremos en la extensión del terreno, cercana al 70% del que pudimos encontrar en la tercera parte de esta franquicia.



DECENAS DE ALDEAS EN las dos grandes islas que incluye.


NO TODOS LOS ENFRENTAMIENTOS se solucionarán mediante combates.




Arcania: Gothic IV

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Spellbound Games**
Editora: **Digital Bros**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **4º Trimestre 2010**


LA MAGIA ES UNA de las opciones a la hora de desarrollar las habilidades del personaje principal.

El sistema de juego no se alejará en exceso de los cánones marcados en el género, con combates en tiempo real y varios tipos de movimientos y habilidades diferentes. Podremos atacar con armas cuerpo a cuerpo, lanzar flechas, utilizar conjuros... Siempre subiendo de nivel con los puntos ganados tras cada combate y misión, pudiendo potenciar las habilidades de nuestro personaje conforme a nuestras preferencias personales. Nada especialmente original, pero a todas luces funcional y bien llevado. Incluso las versiones para consola destacan por su accesibilidad desde el primer momento, facilitando el primer contacto con esta saga hasta a los novatos de la franquicia.

Por otra parte también mantendrá algunas de las señas de identidad de anteriores *Gothic*, como es el caso del mundo abierto con exploración libre, personajes no jugadores con personalidades y rutinas propias y la complejidad del sistema de habilidades que siempre le diferenció de sus rivales en su segmento.

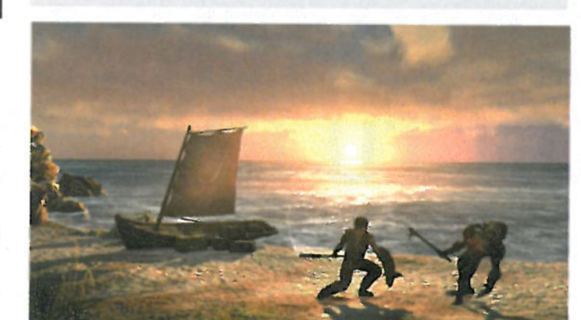
También se está preparando una versión para Playstation 3, pero tendremos que esperar hasta el año que viene para poder jugarla. De momento, PC y 360 se llevan todo el protagonismo para este prometedor juego de rol, destinado a competir con los mejores. ■



AHORA LLEGA PARA 360 Y PC, LOS USUARIOS DE PS3 DEBEN ESPERAR.

Para usuarios de PC
REQUISITOS MÍNIMOS

Aquellos que quieran disfrutar de ***Gothic IV*** desde la comodidad de sus ordenadores personales deberán cumplir los requisitos mínimos:
-Sistema: Microsoft Windows XP / Vista
-Direct X Version: DirectX 9.0c o superior
-Espacio en el disco duro: 10 GB
-Procesador: Intel Pentium 4 3.2 GHZ, AMD Athlon 3500+
-RAM: 1 GB (Windows XP), 1,5 GB (Windows Vista)
-Tarjeta gráfica: ATI 1800XT, Shader Model 3, 256 MB, Nvidia 6800, Shader Model 3, 256 MB







Wii PSP PS2 NDS

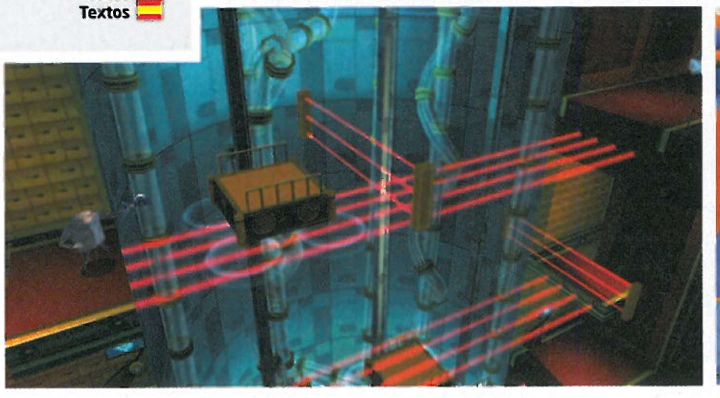
Despicable Me

Género: **Puzzles**
Desarrolladora: **Monkey Bar Games**
Editora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **24 de septiembre**
Jugadores: **1-4**
Idioma:
Voces
Textos

Multi MI VILLANO FAVORITO: GRU









RESOLVIENDO PUZZLES CON TU ENEMIGO FAVORITO

Centrándose en un género sencillo pero atractivo, ***Mi Villano Favorito: Gru***, plantea un reto para todos los públicos bastante satisfactorio.

Mi Villano Favorito: Gru podría ser una de esas indecentes adaptaciones de películas que nos asaltan una y otra vez y que, sobre todo en Wii, suelen estrellarse de pleno. Sin embargo, tomar prestadas las malévolas habilidades del protagonista de la película, el villano Gru, para resolver los puzzles de plataformas, palancas y física con los que somos abordados. Tras un explicativo tutorial resulta ser divertido e, incluso, un reto para los más duchos en el género. Si a eso se le añade un inteligente uso de los esbirros del villano, esas diminutas criaturas amarillas de la película, como si fueran serviles esclavos al estilo de los míticos lemmings o los recientes patapones (aunque en este juego el ritmo no tiene nada que ver).

Con estas premisas de puzzles, habilidades y órdenes a esbirros es como se configura el modo principal del juego, si bien existen una serie de opciones para el multijugador en el que sí, no sólo tendrás la opción de usar a Gru, sino a su archienemigo Vector o a los propios esbirros.

Si *Mi Villano Favorito: Gru* termina de ser redondo por algo es porque, entre otras cosas, cuenta con un doblaje al español excelente y una banda sonora genial. Se plantea como un juego de puzzles, aunque su aspecto puede dar lugar a confusión ya que desde el primer momento se toma el control de Gru en un entorno tridimensional en el que nos moveremos con él (harán falta nunchuk y wiimote) de forma lateral y permitirá que saltemos y disparemos sus armas (inicialmente aire y hielo). El nunchuk, además de controlar el movimiento del personaje, permite cambiar a una cámara en primera persona que nos dará paso al control de los esbirros lanzándolos de uno en uno, agrupados en columnas o formando círculos. Las combinaciones de todos estos elementos, darán lugar a las soluciones de los puzzles que tendremos por delante. Hemos quedado gratamente sorprendidos. ■

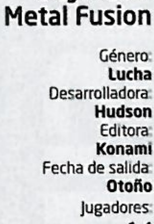


LA VERSIÓN PORTÁTIL DE NINTENDO OTRO TÍTULO

Wii DS BEYBLADE: METAL FUSION







Beyblade: Metal Fusion

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Hudson**
Editora: **Konami**
Fecha de salida: **Otoño**
Jugadores: **1-4**
Idioma: **Textos**





EL JUEGO MULTIJUGADOR PERMITE partidas de hasta 4 jugadores.



ÉPICOS COMBATES CON PEONZAS INTELIGENTES

Clásico título de peleas basado en la serie de dibujos. Nunca un juguete tan clásico se ha convertido en algo tan demencial y futurista.

Seguro que los seguidores de la serie de animación están no sólo al tanto de la nueva adaptación que Hudson va a hacer de ésta a videojuego sobre las plataformas Wii y DS, sino emocionados por ésta. Sin embargo, muchos que no conocen la serie deben, por lo menos, saber que el 'beyblading' es una competición de combates en los que se utilizan una especie de peonzas futuristas que pueden recordar en algún punto a las bolas de *Pokémon* o *Bakugan*.

El estilo de combates es similar al de este último título (que también tiene juegos de consola), pero en la versión de Wii, que es a la que hemos podido echarle un vistazo, ***Beyblade: Metal Fusion*** presta especial interés a la personalización de las 'peonzas' y la evolución de las habilidades de éstas para conseguir estrategias de ataque más poderosas y habilidades que permitan una defensa más eficaz.



LAS HABILIDADES DE LAS peonzas se van sumando a nuestro inventario.

SE HA INTEGRADO A muchos de los nuevos personajes de la serie de animación.

Como es habitual en las adaptaciones de series de animación que vienen generalmente de Japón (*Ben10* o *Detective Conan* por ejemplo), el aspecto visual del juego es particularmente flojo y toda su fuerza se centra en lo divertido de la mecánica de combates que, además, permite un multijugador de hasta cuatro jugadores en combates masivos. ■

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







Wii METROID: OTHER M



RECUERDOS DE UNA CAZA RECOMPENSAS

La escurridiza Samus Aran ha sido capturada por el Team Ninja. Hasta ahora ha sido muy poco lo que los jugadores que han seguido las aventuras de la cazarrecompensas han podido conocer de su vida, de su pasado, de su historia personal más allá del traje Varia. Sin embargo, los creadores de *Ninja Gaiden* han puesto un énfasis especial en hacer a Samus una heroína algo más cercana que consiga que sus experiencias y sentimientos enganchen al jugador de forma, incluso, lacrimógena.

Nada mejor para esto que las excepcionales escenas cinemáticas que no sólo nos introducen a la historia, sino que nos siguen a lo largo de ésta desarrollando un argumento que va y viene en la línea temporal de acontecimientos de Samus desde su adolescencia hasta el presente. Todas ellas cargadas de recuerdos, emotividad y, sobre todo, de una calidad técnica que resulta tan poco habitual en Wii que a muchos les sorprenderá que esté hecho para la Wii, una consola denostada en lo que se refiere al apartado técnico.

No es la mitad del valor del juego, ni mucho menos, pero sí es cierto que con ***Metroid Other M*** se abre la puerta a una línea más narrativa en la franquicia de Nintendo, alejándose de la mecánica sucesión de niveles y combates de los juegos en 2D de hace veinte años y acercándose un poco más a los títulos con argumento de cine de la actualidad al más puro estilo *Halo* o *Gears of War*, por ejemplo.

TEAM NINJA HA QUERIDO HACER DE SAMUS UNA HEROÍNA CERCANA





LA VISTA EN PRIMERA persona encuentra los puntos débiles de los enemigos.

LA CÁMARA EN TERCERA persona irá variando en función del escenario en que estemos.

Ese salto, en cualquier caso, viene acompañado de novedades que, pensándolo, no lo son tanto en la jugabilidad del título. Tendremos a Samus en los clásicos niveles en tercera persona con una cámara que nos sigue y en los que nos desplazaremos disparando a todo lo que aparezca en pantalla, sin más preocupación que encontrar la salida, eliminar a todo bicho que se mueva delante o detrás nuestra y, en el fondo, hacer lo que ya hacíamos con el primer *Metroid* o en cualquier shooter de desplzamiento lateral clásico. Por simple que parezca, nos gusta. Es algo que simplemente es divertido y que con un diseño de niveles en tres dimensiones se añaden desplazamientos en profundidad sobre los que el jugador ejerce poca o ninguna influencia pero que en pantalla resultan interesantes, así como desarrollos de pantallas en altura con diferentes plataformas que dan lugar a la explotación de un elemento clásico de Team Ninja, el salto con rebote. Utilizando las paredes, como si de un *Ninja Gaiden* se tratase, Samus Aran irá ascendiendo a nuevas zonas de enfrentamiento y exploración. En los enfrentamientos, el Team Ninja ha querido dejar su firma personal con movimientos que sirven a Samus para esquivar ataques enemigos y para hacer golpes de gracia a cámara lenta que aportan heroicidad a los movimientos de ésta. De esta forma, el clásico desplazamiento lateral se ha visto muy enriquecido por un serie de elementos nuevos que se disfrutarán mientras tengamos el mando cogido en su formato horizontal.

He aquí la gracia de este *Metroid Other M*. En cualquier momento. No en zonas específicas, sino en cualquier punto del juego, si giramos el mando y apuntamos a la pantalla con él, la cámara del juego cambia y se coloca justo dentro del casco de Samus. Una visión en primera per- »



> Metroid evoluciona.
> Conoceremos una gran parte de la historia oculta de Samus Aran.
> La combinación de plataformas, acción en tercera persona y shooter.

Arriba y abajo

> El control no termina de ser fluido.
> El motor gráfico daría para un excelente juego en primera persona.

Metroid Other M



Metroid Other M

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project M: Nintendo Team NinjaD-Rockets**
Editora: **Nintendo**
Precio: **46,95 €**
Jugadores: **1**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.3

Nota final

8.4

La opinión

LA ORIGINALIDAD DEL control choca con su usabilidad y eso hace que se convierta en más divertido el apartado más clásico en 2D. En cualquier caso, es *Metroid*, tiene una historia interesante y mejor contada que nunca gracias a las nuevas escenas cinemáticas.



Por Ch. Antón

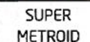
» sona al estilo de *Metroid Prime*, aunque en este caso no podremos movernos con el personaje del sitio. Se trata de una interesante innovación que servirá para explorar zonas y encontrar objetos clave, así como para hacer uso de los diferentes tipos de misiles con los que cuenta nuestra protagonista. De esta forma no se convierte en algo meramente opcional para el jugador, sino en un sistema de control que exige que vayamos variando y probando las nuevas habilidades. Se convierte en algo sencillo al rato de estar jugando, pero de primeras resulta extraño cambiar de postura, más aún cuando sientes la amenaza delante tuya y sabes que has de pasar a la vista en primera persona si quieres quitártela del medio.

Metroid Other M combina controles ya inventados para generar un nuevo sistema de control en el que el jugador debe estar atento ante qué situación se encuentra y cómo es la mejor forma de afrontarla. Si después de las fases de acción en las que, por supuesto, también contaremos con la posibilidad de utilizar la 'morfoesfera' y recargar la energía de Samus con tan sólo poner el mando en vertical (Samus pondrá su brazo en alto mientras lo hagamos), vemos que la historia es acompañada con las películas con las que nos iremos encontrando, nos damos cuenta de que Team Ninja ha trabajado, sobre todo, en hacer que Metroid avance en esta generación y deje el terreno alisado para futuras entregas en las que podrá optar por cualquiera de los caminos abiertos: la acción en 2D clásica o la primera persona más actual y cercana al mercado occidental.

Metroid Other M no es un juego revolucionario. Sí que es un juego compacto y que ha sabido interpretar que Wii y sus jugadores exigen un estilo muy concreto, poco habitual, muy clásico y, al mismo tiempo, actual. Y eso es exactamente lo que consigue con su estilo de juego y con una historia que, también, sirve para recapitular y avanzar hacia delante. Mentiría si dijese que no hubiese preferido un *Metroid* con el control y la tensión de los últimos *Modern Warfare*, pero entonces, la seña de Team Ninja no estaría por ningún sitio. ■

Interferencias





SUPER METROID



METROID PRIME



NINJA GAIDEN



LOS SALTOS Y GOLPES de gracia nos trasladan rápidamente a los *Ninja Gaiden* de toda la vida, en versión exoesqueleto.



LA PRIMERA PERSONA MUESTRA una visión muy sencilla que permite escanear el entorno.

MUCHAS DE LAS CRIATURAS que encontraremos cuentan con un diseño extremadamente colorido.

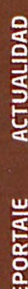
EL ESTILO DE JUEGO Y LA HISTORIA SIRVEN PARA RECAPITULAR Y AVANZAR HACIA DELANTE

Las animaciones

SAMUS CONVERTIDA EN UNA BAILARINA POR TEAM NINJA

Estaba clarísimo que la intervención de Team Ninja sobre la saga *Metroid* iba a significar que el juego iba a adoptar un carid más acrobático. Quizá algunos pensamos con el anuncio que Samus sería todavía más bestia en sus golpes y las coreografías de los combates todavía más elaboradas. Pero donde realmente se ha podido observar que Samus ha evolucionado o cambiado con Team Ninja es en su propia animación, haciéndose mucho más fluida, elegante y fina al saltar y correr. Parece más una bailarina que una heroína de combate a punto de enfrentarse a decenas de alienígenas.





DE CASINOS, MOTOS Y NO MUERTOS

Dead Rising 2 mantiene intacto el espíritu del original gracias a su espléndido humor negro y las posibilidades que ofrece la combinación de armas.

Fortune City es una de esas ciudades americanas, al igual que Las Vegas, creadas con una única finalidad: pasarlo bien y romper las reglas. "Lo que pasa en Las Vegas, se queda en Las Vegas" suelen decir. Lo que ocurrió en Fortune City fue un atentado terrorista que ter minó por convertir la ciudad en un auténtico apocalipsis zombi. Pero aún así, Fortune City sigue manteniendo intacta su funcionalidad: un lugar para la diversión y el ocio: clubs, casinos, cines, bares, tiendas de ropa, restaurantes... Pero, ¿qué hace el protagonista, Chuck Greene, allí? Pues intentar salvar la vida de su hija, Katey, infectada por el virus. Una empresa farmacéutica ha conseguido desarrollar un medicamento llamado Zombrex que evita la transformación si se consume diariamente. Pero cada dosis vale

CRUPIERS, BAILARINAS DE CABARET Y ZOMBIS CON CAMISA HAWAIANA









LA PERFORADORA DE ZOMBIS es sólo un ejemplo del amplio abanico de posibilidades armamentísticas que ofrece *Dead Rising 2*.



SI EN EL MODO para un jugador ya se pueden ver escenas bizarras, imaginad en cooperativo.

FORTUNE CITY ES UNA CIUDAD DE OCIO Y DIVERSIÓN



>El humor.
>La jugabilidad.
>La IA de los supervivientes funciona mucho mejor.
>La combinación de armas
>El modo cooperativo

Arriba y abajo

>Sabemos que el estilo de Dead Rising es "graba la partida o fastídiate y repite". Pero en los enemigos finales da mucha pereza.

un pastón por lo que Chuck se ve obligado a participar en Terror is Reality para evitar la "no muerte" de su hija, un concurso de televisión donde se descuartizan zombis en directo, usando motos con motosierras soldadas al manillar. Desgraciadamente durante la actuación de Fortune City ocurre algo: alguien atenta contra la seguridad de la ciudad y los zombis quedan libres generando el caos y la destrucción. Varios supervivientes, entre ellos Chuck y su hija, consiguen llegar hasta un refugio cercano donde esperarán a ser rescatados. Mientras tanto, Chuck sólo tiene una cosa en mente: encontrar Zombrex para su Katey y, de paso, llevar al refugio a toda persona viva que se encuentre.

Por el camino se topa con toda clase de gente; personas normales que sólo quieren salvar la vida; Zombis vestidos con camisas hawaianas, crupiers y bailarinas de cabaret no muertas; raritos que ponen condiciones para salvar su propia vida (como que te desnudes o que les pagues cierta cantidad de dinero); y, por supuesto, psicópatas a los que se les ha escapado el raciocinio. En el ámbito jugable todo gira en torno a los puntos de experiencia. Chuck consigue puntos de experiencia cada vez que acaba con un zombi, rescata a un superviviente, cosigue una dosis de Zombrex o mata a un psicópata. Al subir de nivel, la barra de vida de Chuck crece y también es capaz de llevar más armas en el inventario y de ejecutar nuevos movimientos.

Pero, de repente, una periodista informa por la televisión de que el culpable del atentado de Fortune City ha sido Chuck Greene y todo cambia. El juego se estructura ahora en misiones o casos, que debemos completar para demostrar la inocencia de Chuck y que se intercalan con las misiones de darle Zombrex a su hija. Todo ello mientras salvamos supervivientes, matamos zombis y derrotamos a psicópatas. Como puedes ver, en *Dead Rising 2* no tienes ni un momento para descansar aunque al igual que en la primera entrega todo gira en torno a las elecciones que tomamos. Ya que prácticamente todo lo que debemos hacer en el juego es relativamente opcional, es decir, hay varios finales, algunos positivos y »

CHUCK GREENE, EL HÉROE, recoge el testigo de otros hombres de acción como McGuyver

Dead Rising 2

360 PS3 PC



Dead Rising 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **66,99 € (360,PS3); PC (40,99 €)**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

18

www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido
8.7	8.7

Jugabilidad	Adicción
9.3	9.6

Nota final



La opinión

A MEDIO CAMINO entre un ***Grand Theft Auto***, un ***Resident Evil*** y un gag de Muchachada Nui, ***Dead Rising 2*** se presenta como uno de los títulos más divertidos de la temporada. La dificultad, lprofundidad y el nuevo modo cooperativo son la clave de su éxito.



Por Mario Fdez.

» otros negativos. Por ejemplo: te preparas y calculas el tiempo para acabar con un psicópata pero por el camino te encuentras con un superviviente. Si lo dejas ahí o lo llevas contigo hasta el psicópata es posible que muera. Si lo llevas hasta el refugio, lo más seguro es que el psicópata desaparezca. Tienes que decidir qué misiones eres capaz de completar y a quién puedes salvar y a quién no. También puedes pasar de todo y dejar que mueran dedicando todo el tiempo a demostrar tu inocencia y a salvar la vida de Katey, la hija del protagonista. O, por qué no, dejar que Katey muera y no demostrar tu inocencia, ni salvar a nadie, y tan solo dedicar los cuatro días (virtuales) que dura el juego a explorar las tiendas y vestirte de mujer. Esa es la gracia de *Dead Rising 2*, que todo está permitido.

Eso sí, nadie dijo que iba a ser un paseo, de hecho, más bien lo contrario. Tienes que saber que *Dead Rising 2* es un juego difícil, aunque no tanto como la primera entrega. Si se te olvida guardar la partida en uno de los baños del juego y pierdes, tendrás que repetir y repetir. Es cierto que hay más puntos de guardado y que están mejor colocados. Cierto es también que la inteligencia artificial amiga ha mejorado muchísimo y ahora los supervivientes no parecen completos idiotas, si no personas que luchan por su vida y que incluso son capaces de sacarte de un aprieto. Puedes comprobarlo al intentar salvar a más de 5 personas a la vez sin que te den ningún problema, algo que hubiese sido impensable en el *Dead Rising* original. Sin embargo, se echa en falta la opción de "reintentar" los combates contra jefes finales: solamente puedes cargar la partida o reiniciar desde el principio conservando el dinero y el nivel (la única forma de disminuir la dificultad del juego). Finalmente la inclusión del modo cooperativo pone el broche de oro a esta excelente producción y, además multiplica exponencialmente la diversión de *Dead Rising 2*. ■

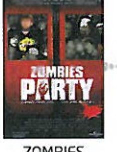


¿POR QUÉ NO? Lo mejor de todo es la cara de concentración que Chuck Greene pone en esta escena tan demencial.

EL MODO COOPERATIVO MULTIPLICA LA DIVERSIÓN



Interferencias



ZOMBIES PARTY





GTA IV





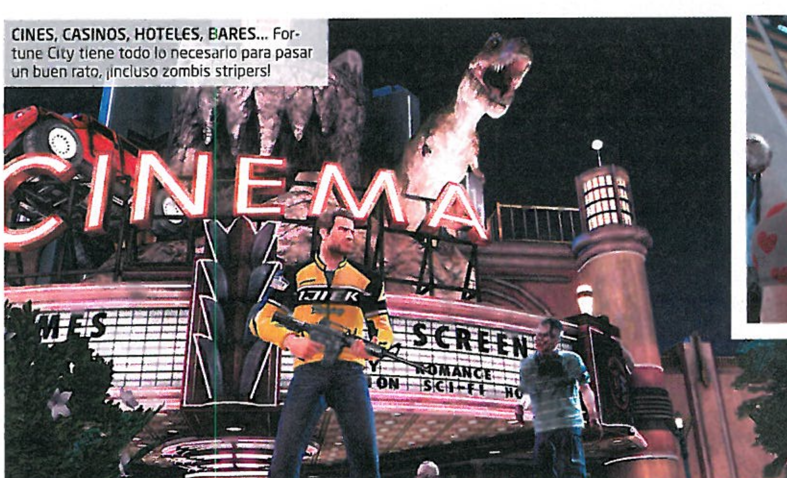
RESIDENT EVIL 3

Ropa y armas

EL PLACER DE COMBINAR

Si la primera entrega sorprendió a todo el mundo dada la gran posibilidad de objetos que podíamos coger y usar como arma, *Dead Rising 2* va un paso más allá: ahora también podemos combinarlas. De esta forma, podemos coger una silla de ruedas y pegarle una batería para fabricar ¿adivinas qué? una silla eléctrica con la que electrocutar zombis. Si por ejemplo cogemos un helicóptero de juguete teledirigido y cambiamos las hélices por machetes... Bueno, os podéis imaginar el resultado. ¿Qué se puede esperar de un juego que permite lanzar cartas contra los zombis o usar un consolador como arma? Un juego donde el vodka restaura la salud y puedes vestirte de mujer o de sadomasoquista...





CINES, CASINOS, HOTELES, BARES... Fortune City tiene todo lo necesario para pasar un buen rato, ¡incluso zombis stripers!



EL GENIAL HUMOR NEGRO consigue que te rías en medio de un auténtico desastre humano

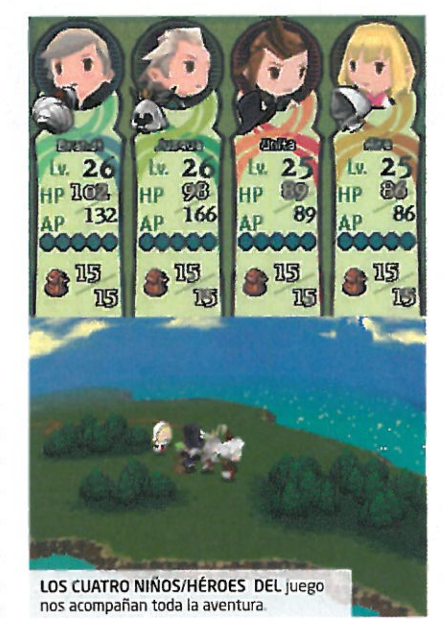


CUATRO JINETES DEMASIADO ANIÑADOS

El equipo que hizo los remakes de Final Fantay III y IV para Nintendo DS rejuvenece de manera original y brillante el aspecto de la clásica saga de Square Enix.

Lo primero que llama la atención del último *Final Fantasy* para la portátil de Nintendo es el aspecto extraordinariamente joven de sus protagonistas. Es cierto que la serie siempre ha tenido a adolescentes como protagonistas de sus fantásticas historias, pero en esta ocasión la 'japonesada' ha hecho que éstos tengan 14 años, ¡hasta dudamos de si será legal pelear con monstruos a esa temprana edad!

El caso es que el planteamiento, ya sea para 'pescar' nuevos jugadores o por un capricho estético del genial ilustrador Akihiko Yoshida, está bien definido y, al menos, han tenido la delicadeza de hacer que la historia acompañe a la estética. El rey de Horne elige a nuestro jovenzuelo protagonista, Brandt, para salir en busca de la princesa, raptada por una malvada bruja. Un clásico de las historias medievales que suelen influir tanto a las aventuras de *Final Fantasy*.

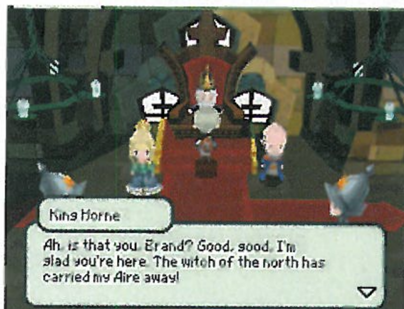


LOS CUATRO NIÑOS/HÉROES DEL juego nos acompañan toda la aventura.

En compañía de Brandt tendremos a Jusqua, Yunita y Aire, tres compañeros de viaje que no variarán del principio al fin de la contienda y que, arrastrada Matrix Software por la fiebre multijugador de los juegos de rol japoneses, tendremos la opción de manejarlos desde otras consolas en una excepcional modalidad multijugador que,

BRUJA RAPTA A PRINCESA Y HÉROE CORRE AL RESCATE, COMO DE COSTUMBRE







EL SISTEMA DE COMBATE por turnos es el habitual de la saga, no te perderás.









CAMBIAR DE SOMBRERO HARÁ que cambie tu aspecto, pero también tu profesión.

hay que decirlo, está modificando mucho la forma de hacer juegos de rol en Japón.

Como es habitual, cada personaje tendrá una profesión y una serie de habilidades que le permitirán diferenciarse del resto y aportar algo al grupo. En este caso habrá 20 profesiones que se definirán según la corona/sombrero que lleve éste puesta y que serán complementadas con las 12 habilidades a explotar. Al adquirir un nuevo sombrero cambia todo el aspecto del personaje.

El sistema de combate nos ha dejado un poco fríos. Por un lado nos ha gustado el toque 'clásico', pero por otra parte es muy poco innovador y sólo se usa la pantalla táctil para navegar por los menús e inventarios y la novedad ha quedado en cambiar el concepto de magia por el de carga, que en definitiva, viene a ser lo mismo.



No creo que sea un defecto que este *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* se haya centrado tanto en apoyar el juego multijugador, más aún cuando la experiencia solo también es positiva, pero tendremos que ver si su éxito repercute en nuevos desarrollos en la misma línea. ■

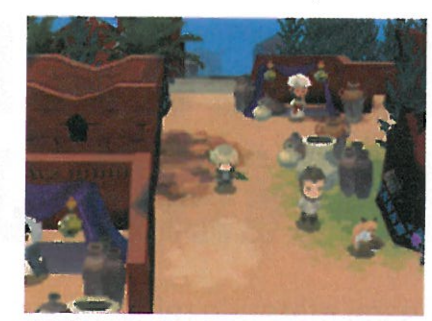


>Buen sistema de profesiones
>Aire fresco en el diseño artístico
>Multijugador local muy atractivo

⇅ Arriba y abajo

>Sistema de combate anticuado
>Se aleja argumentalmente de la saga

UNA ESTÉTICA Y UNA historia que apunta al público más joven. Una forma de reclutar nuevos fans para la serie más famosa de RPG's nipones.





Interferencias



FINAL FANTASY III - DS | HARVEST MOON | DRAGON QUEST IX

NDS



FF: The 4 Heroes of Light

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Matrix Software**
Editora: **Koch Media**
Precio: **36,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0** | Sonido **8.5**
Jugabilidad **8.0** | Adicción **8.2**

Nota final



La opinión

DA GUSTO JUGAR a un *Final Fantasy* de los de antes en una consola portátil y con un aspecto gráfico molón y renovado, y más aún hacerlo en compañía con ese modo multijugador que ya es obligado. Mola menos que el sistema de juego haya evolucionado tan poquito y no se explote la capacidad de DS.



Por Ch. Antón

360 PS3 PC PES 2011

EN BUSCA DE UNA SEGUNDA JUVENTUD

El fútbol de Konami pretende reinventarse un año más tratando de alcanzar viejos laureles. Ya no corre la banda tan rápido como antes, aunque no ha perdido ese toque especial.

Todos los años la misma cantinela, *FIFA* contra *Pro Evolution Soccer*. En ocasiones uno por encima, a veces al revés. Y es que en los videojuegos, como en el fútbol real, el liderato va por ciclos. Por eso precisamente se suele decir que lo difícil no es convertirse en el mejor, sino mantenerse en ese lugar. *PES* ostentó el liderato en esta particular liga durante muchos años, sin embargo en las últimas ediciones ha sido superado por su competidor canadiense. Ahora ha tenido otra oportunidad para redimirse de sus fallos, pero no lo ha conseguido del todo.

Es verdad que se ha remodelado gran parte de la jugabilidad clásica de la saga tratando de sofisticar en cierta manera el fútbol de Konami. Así, se ha incluido un nuevo sistema de pases, otro de regates con el joystick (uno de los mejores añadidos), más opciones tácticas y técnicas, así como una redistribución de las barras de resistencia y potencia que hacen que no tengamos que mirar a las esquinas de la pantalla cada vez que queramos ver estos valores. Todo esto, una vez sobre el campo se traduce en un fútbol algo más elaborado que hace uso de un sistema defensivo mejorado y con un mayor número de opciones al atacar. Se ha mejorado la respuesta de los jugadores y también su abanico de movimientos sobre el césped. *PES 2011*



NO HAY MEJOR OPCIÓN que PES 2011 para los amantes del fútbol sudamericano.

UEFA Super Cup

PES 2011 VUELVE A tener en exclusiva la Champions y la Europa League.

requiere un pequeño periodo de aprendizaje para poder sacar provecho a todas sus posibilidades en el campo.

Sin embargo todas estas mejoras no consiguen devolver a *Pro Evolution Soccer* a lo más alto de los juegos balompédicos. Para empezar, los jugadores siguen sin realizar los movimientos en 360º, aunque se oculta mejor y la velocidad de juego sigue sin ser satisfactoria ni realista.

Por otro lado, el apartado técnico no luce del todo mal, aunque sigue bebiendo de los réditos de generaciones anteriores. Lo mismo ocurre con los comentarios, que son aceptables, pero ni mucho menos sobresalientes. Por su parte, las nuevas animaciones incorporadas tampoco llegan a cuajar por mucho que se haya anunciado la inclusión de 1000 nuevas capturas de movimiento. Esto afecta a la jugabilidad y empeora un tanto la experiencia general de juego.

En lo referente a los modos también se incluyen nuevas opciones, como es el caso de la Copa Libertadores o la Liga Máster online (de la que no hemos podido probar su estabilidad durante partidos en línea). Sin embargo el número de equipos oficiales y ligas incluidas se nos antoja algo corto en comparación con la competencia. El mejor ejemplo es la liga española, que incluye 17 de los 20 equipos oficiales de primera, pero se olvida de la segunda división.

Es verdad que Pro Evolution Soccer está mejorando en algunos aspectos, pero todavía le queda un largo trecho para convertirse en campeón. Konami debe cambiar algunos elementos en siguientes ediciones y dar con el rumbo correcto. ■

Mucha novedad

¡EXTRA, EXTRA!

Con cada uno de nuestros partidos iremos consiguiendo una serie de puntos que luego podremos usar en una tienda para conseguir desbloquear contenidos. Podremos hacernos con packs de jugadores clásicos, partes de estadios para la Liga Máster, nuevos balones de lo más estrafalario... Una razón más para seguir jugando partidos si no es suficiente con la amplia variedad de modos de juego que incluye (Ser una Leyenda, Liga Máster, Champions, Libertadores...).

El sistema de menús

LO MEJOR

El sistema de menús es uno de los pocos elementos que ha mejorado de manera sustancial respecto a ediciones anteriores. Del diseño simplificado y con un toque juvenil que recordaba más a un juego de surf o de skate se ha pasado a un menú elegante con enorme visibilidad, usabilidad y muy intuitivo.
Ahora, cuando elijamos equipo se verán los continentes, los países y la ubicacion de las ciudades de nuestros equipos. La distribuición de elementos técnicos y tácticos, es decir, el menú de sustituciones y formación ha mejorado también, aunque sus cambios no resultarán complicados para los aficionados a *Pro Evolution Soccer* de toda la vida.











PES 2011

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **62,95€ (PS3 y 360) 39,95 (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.1

Nota final





La opinión

LA ENTREGA DE este año de Pro Evolution Soccer sigue sin estar a la altura de las circunstancias. Es cierto que ha mejorado en algunos aspectos, pero no es suficiente. Los fans de la saga disfrutarán, por supuesto, pero Konami tiene que replantearse algunas cosas.



Por Juan "Xcast"

360 PS3 SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

LOS CUATRO PUNTOS CARDINALES ARÁCNIDOS

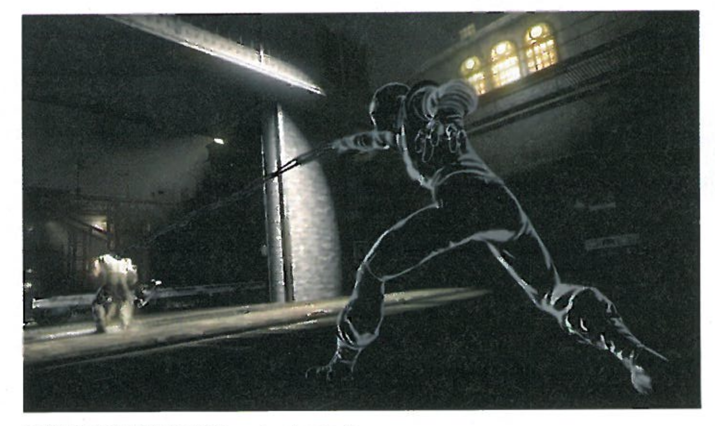
Cuatro personajes, un único héroe. Diferentes versiones del hombre araña unidas en una misión de la que depende el futuro de la Tierra. Que se preparen los villanos que vienen curvas.

Ya ha llovido desde la última vez que tuvimos la oportunidad de ponernos tras la máscara del lanzarredes más famoso del mundo del cómic. Casi dos años de sequía en los que Activision ha tenido tiempo más que suficiente para madurar la próxima gran aventura de este emblemático personaje.

Así, para este *Shattered Dimensions* se ha optado por dar un cambio radical a todo lo visto hasta ofrecer una experiencia de juego variada, intensa y única, pero sin salirse de las directrices básicas de un título basado en un héroe de cómic.

La historia que nos presenta el estudio Beenox no pretende revolucionar el mundo del videojuego, es únicamente una excusa para presentarnos su innovador planteamiento. Spidey la ha vuelto a liar y ha desperdigado los fragmentos de una tabla mágica por cuatro dimensiones diferentes. Los pedazos han caído en manos de villanos de cada una de ellas y será el deber del hombre araña de cada dimensión el recuperarlas.

Por tanto el Spider-Man de toda la vida tendrá que cooperar con Spider-Man Noir (ambientado en los años 50), Spider-Man 2099 y Ultimate Spider-Man. Cada uno uno de ellos tiene unos poderes únicos que diferencian entre sí la jugabilidad en cada caso.

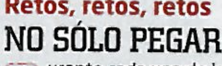


A MEDIDA QUE AVANCEMOS nuestro abanico de movimientos se irá haciendo más y más profundo.





CADA PERSONAJE TIENE SUS propias habilidades y ataques específicos.



Retos, retos, retos

NO SÓLO PEGAR

Durante cada una de las misiones tendremos un objetivo claro y una serie de misiones secundarias que cumplir. Completan una pequeña telaraña que podemos consultar en cualquier momento. Se trata de pequeñas pruebas a nuestra habilidad que intentar dar un toque de variedad a las distintas fases del juego. Además, cumplirlas con éxito supondrá conseguir puntos con los que adquirir nuevos poderes, trajes y habilidades para nuestros cuatro héroes.

CUATRO UNIVERSOS CON UN CARÁCTER BIEN DIFERENCIADO

Noir se centra en el sigilo, 2099 en la velocidad y las persecuciones más vertiginosas y los dos restantes son más un beat´em up típico. Como tal, nuestra misión siempre es la misma, acabar con una serie de enemigos hasta llegar al jefe de fase. De esta manera se abandona el enfoque abierto que había presidido la mayor parte de los juegos de Spider-Man, optando por un corte más clásico en su esquema de juego.

A corto plazo la propuesta se muestra fresca y entretenida, con un buen puñado de fases que consiguen engancharnos al mando. Sin embargo, la repetición de situaciones y un argumento olvidable consiguen que la experiencia se resienta tras unas pocas horas de juego.

A esto hay que añadir pequeños errores que terminan por empañar el destacable trabajo del equipo desarrollador. Nos referimos a detalles como la cámara, errática en algunos momentos, o diversos bugs sin una extrema importancia.



El apartado técnico cumple sin estridencias, aunque se le podría pedir un detalle mayor casi a todos los niveles. El mejor ejemplo de esto es el doblaje, excelente y muy cuidado, pero en el más perfecto de los ingleses. Shakespeare estaría orgulloso. Una lástima que no sea Quevedo el satisfecho... Un buen juego, divertido e intenso, pero lejos de la perfección. ■



360 PS3



Spider-Man Shattered Dimensions

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Beenox**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.0

Jugabilidad	Adicción
8.7	8.6

Nota final



La opinión

NO ESPERÁBAMOS DEMASIADO de este título y sin embargo ha conseguido sorprendernos gratamente. Un juego sin excesivas pretensiones que cumple con sus objetivos. Si hubiese llegado antes del verano sería una compra recomendada por méritos propios.



Por Juan "Xcast"

PC PS3 360 F1 2010

LA F1 REGRESA POR LA PUERTA GRANDE

Una larga travesía por el desierto se acaba para los aficionados a la Fórmula 1. Por fin vuelve el circo del motor con todo el bombo y platillo que se merece.

Por fin ha llegado el momento de descubrir si la larga espera de los aficionados a la F1 ha valido la pena. Codemasters ha echado toda la carne en el asador para conseguir el mejor título basado en este deporte de la historia.

Por suerte, parece que los "codies" no han pinchado en la primera vuelta, completando lo que promete ser una carrera ganadora. Para empezar no podemos más que alabar el acabado gráfico del título, increíblemente fiel a la realidad tanto en coches, ambientación y circuitos. El cuidado puesto es tal que incluso se ha plasmado cada bache de todos y cada uno de los circuitos del campeonato mundial para reproducir con total fidelidad el agarre de los vehículos en cada curva.

El objetivo final con esto era conseguir un título que satisfaciera a todos los aficionados a la Fórmula 1. Tanto a los expertos en juegos como a aquellos menos hábiles con el mando. De esta manera se ha confeccionado la jugabilidad de *F1 2010*, haciendo accesible el juego en los niveles más sencillos (sólo hay que preocuparse de torcer correctamente), hasta una complicación ex-



Opciones mecánicas

ADAPTA TU MONOPLAZA A TU ESTILO

Las opciones de configuración antes de cada sesión de entrenamientos y cada carrera nos permitirán modificar un sinfín de variables de nuestro monoplaza para adaptar su estilo de conducción a nuestros gustos y los requisitos de cada trazado. Los menos amigos de estas opciones podrán pedir ayuda al ingeniero.



LA PRIMERA CURVA SIEMPRE es el punto más crítico de cada carrera.



NOS HEMOS DADO CUENTA de lo difícil que es correr de noche incluso.



- Realismo a todos los niveles.
- Graficamente es espectacular y casi perfecto.
- El modo trayectoria, muy completo y divertido.
- Para todos los jugadores.

Arriba y abajo

- Echamos de menos más modos de juego.
- La dificultad no está del todo ajustada.
- Comentarista cansino.

F1 2010 ENTRA POR LOS OJOS Y ENAMORA CON SU JUGABILIDAD

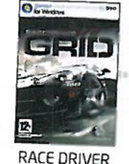
trema cuando subimos la dificultad, al estilo de *Forza Motorsport* (flashbacks incluidos). Es aquí donde de verdad disfrutaremos de un modelo de conducción realista, y cuando la inteligencia artificial de los conductores rivales mostrará todas sus cartas. Cada detalle de cada carrera es totalmente configurable, pudiendo modificar la estrategia del equipo, tratar de evolucionar el coche, cambiar la duración y normas de carrera... En resumidas cuentas, todo lo que se podía esperar e incluso más. Sin embargo, hemos de decir que en algunos momentos nos ha parecido algo fácil, con una dificultad poco ajustada.

Esto ocurre en cualquiera de sus modos de juego, aunque no consigue empañar la experiencia de juego. Las opciones que encontraremos son el modo trayectoria, eje central del título y todo un acierto que conseguirá engancharnos horas y horas; Grandes Premios, donde podremos crear nuestro propio campeonato con los pilotos reales; Contrareloj y las opciones de juego a través de internet. Estas últimas son algo escasas, pero suficientes, aunque no hemos podido comprobar hasta el momento la estabilidad de las partidas.

Echamos de menos alguna opción más, así como un modo campeonato que replicase los hechos que vemos un fin de semana sí y otro no por la tele. Sin embargo estos son todos los grandes defectos de este espectacular título de carreras. *F1 2010* consigue entrarnos por los ojos, seducirnos por su jugabilidad y engancharnos por el realismo que impregna cada carrera. ■



Interferencias



RACE DRIVER GRID



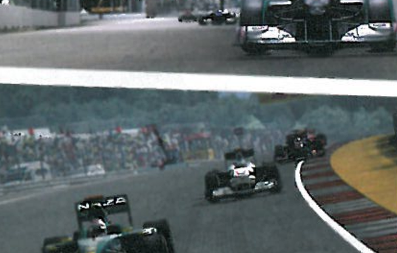
F1 2009





FORZA MOTORSPORTS 3







F1 2010

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **60,95 € (PS3 y 360) 40,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.peg

Las notas











Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.5	9.0	9.3	9.0

Nota final



9.3

La opinión

EL MEJOR RETORNO posible de la máxima categoría del automovilismo a las consolas de sobremesa más potentes. Toda una demostración de buenas maneras que todo aficionado a este deporte no debería dejar pasar. El año que viene más, y mejor.



Por Juan "Xcast"

PS3 360 QUANTUM THEORY

> Una propuesta atrevida, pero mal realizada.
> Opciones multijugador estables en su funcionamiento.

Arriba y abajo

> Carente de carisma y originalidad.
> Se le puede considerar feo en cuanto a diseño y realización.
> Poco cuidado a todos los niveles.

GEARS OF WAR DE OJOS RASGADOS

Koei se atreve con la acción en tercera persona, copiando la fórmula del celebérrimo *Gears of War* y añadiendo un toque oriental para darle cierta personalidad. ¿Será suficiente?

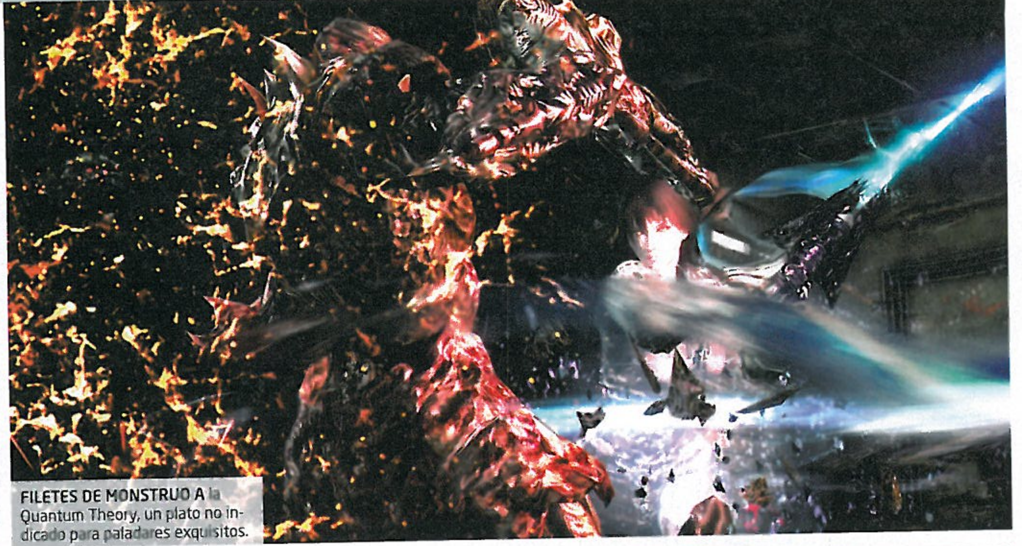
Desde que en el año 2006 Epic publicara *Gears of War*, uno de los caballos ganadores de esta generación, muchos han sido los que han intentando copiar su éxito. Hasta ahora pocos lo han conseguido y por eso Tecmo ha intentando revitalizar la fórmula de este shooter añadiendo un toque oriental a este explosivo cóctel.

El resultado es este ***Quantum Theory,*** que nos llega ahora después de haberse retrasado varios meses para pulir el apartado técnico del título. La fórmula de juego se mantiene casi intacta respecto al título de Epic, basando los combates en el sistema de coberturas que a todos ya nos suena. Aunque sobre el papel todo parece cuadrar, los problemas aparecen desde practicamente el primer momento. Y es que tener como espejo a uno de los mejores juegos de la presente generación es todo un reto.

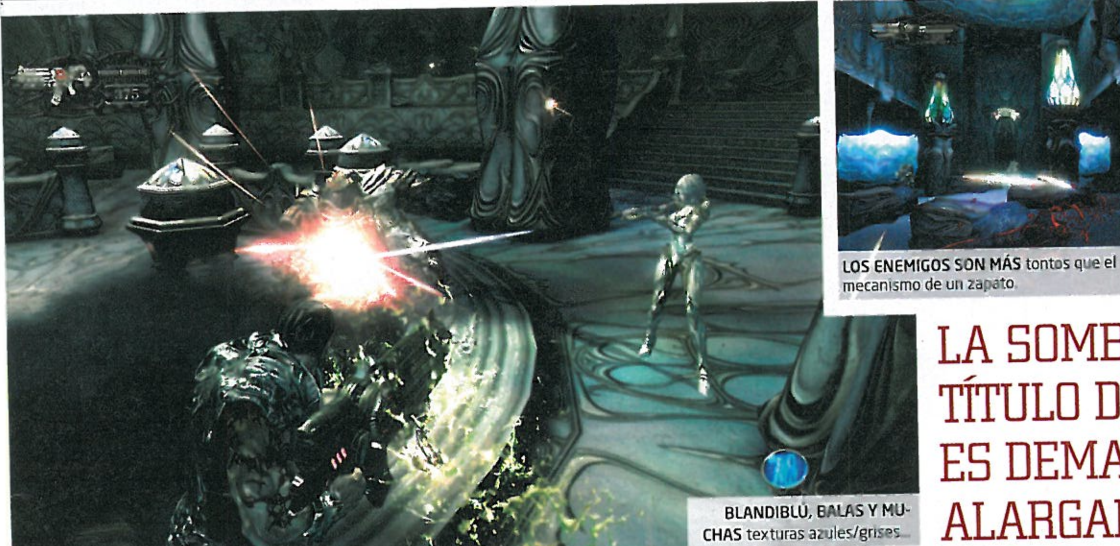

SOBRE EL PAPEL LA propuesta de Koei sonaba mucho más atractiva.

Por desgracia este proyecto no está a la altura de las circunstancias en ninguno de sus apartados. Visualmente es simplemente pasable, con escenarios del montón, texturas de baja calidad y un diseño de perso-





FILETES DE MONSTRUO A la Quantum Theory, un plato no indicado para paladares exquisitos.



BLANDIBLÚ, BALAS Y MUCHAS texturas azules/grises...

LOS ENEMIGOS SON MÁS tontos que el mecanismo de un zapato.

LA SOMBRA DEL TÍTULO DE EPIC ES DEMASIADO ALARGADA

UNA REVISIÓN DE GEARS OF WAR AL MÁS PURO ESTILO ORIENTAL

najes carente de carisma. Lo mismo ocurre con el sonido, donde sólo se podría destacar la composición musical, a pesar de no llegar en ningún momento a ser algo cercano a una obra maestra.

Con el mando en las manos se deja jugar sin grandes fallos, pero no consigue engancharnos para seguir avanzando por los distintos niveles. Todo es demasiado parecido a *Gears of War* y las novedades no aportan suficiente valor al producto. Nos referimos, por ejemplo, a los escenarios cambiantes y a la existencia de una compañera (no jugable) que nos permite realizar diversos ataques combinados. Simplemente no consiguen convencer. A esto se le añade un desarrollo de niveles poco inspirado y completamente lineal, para terminar de configurar la experiencia de juego.



La guinda la pone una duración algo limitada y la falta de extras que extiendan la vida útil de un modo campaña en el que echamos de menos opciones cooperativas. Manejar a Filena habría sido lo ideal dada su función en el título. La única opción acaban siendo los modos competitivos a través de internet, limitados a las opciones clásicas de este tipo de juegos.

Una pequeña decepción a casi todos los niveles, indicada para fans de la acción. ■

Syd y Filena

COOPERA O MUERE

El protagonista principal de la aventura es un extraño ser de forma humana llamado Syd. Éste se asocia tras la primera hora de juego con Filena para vencer al mal que mora en la torre. Juntos podrán realizar diversas acciones combinadas que pueden usarse junto a otros movimientos del personaje. El mejor ejemplo es el lanzamiento de Filena sobre el enemigo, capaz de acabar casi con cualquier enemigo.

PS3 360



Quantum Theory

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Tecmo-Koei**
Editora: **Koch Media**
Precio: **60,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.4	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	7.0

Nota final



La opinión

DEFINITIVAMENTE NO ESTAMOS ante uno de los títulos más recomendables del año. En ocasiones como esta es cuando nos damos cuenta de que la sombra de *Gears of War* es alargada, en este caso todas las comparaciones son odiosas.



Por Juan "Xcast"

PC 360 PS3 TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

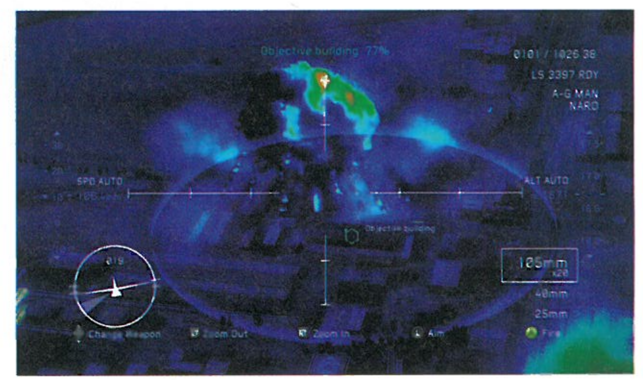
LA GUERRA NUCLEAR SE DECIDE EN EL AIRE

La secuela del título de combates aéreos de Ubisoft llega mejorando, en mucho, a su predecesor. Nuevos modos de juego y muchas más formas de disfrutar de la guerra moderna en el aire. Una franquicia con el sello Tom Clancy que se consolida en la retina de los apasionados del aire.

Los aficionados a los videojuegos de combate aéreo saben bien que esta nueva generación no les está tratando demasiado bien, sobre todo porque los títulos de aviones aparecidos se pueden contar con los dedos de una mano. Afortunadamente para ellos, hace un año Ubisoft se sacó de la manga esta nueva licencia que enganchó enseguida, de manera muy inteligente, a su popular sello Tom Clancy. El resultado, un juego arcade muy espectacular y que dejó un muy buen sabor de boca.

Esta temprana secuela que nos llega ahora cumple con todo lo que se le puede pedir a una segunda entrega, ya que mejora en muchos aspectos y añade muchas más opciones a su ya divertida jugabilidad. *HAWX 2* vuelve a ponernos a los mandos de los mejores cazas de combate actuales, con un control que mezcla el arcade y la simulación (más tirando hacia el arcade) y todo envuelto en una historia de tensión bélica moderna al más puro estilo Tom Clancy, una historia que resulta mucho más interesante y consistente que en la primera entrega.

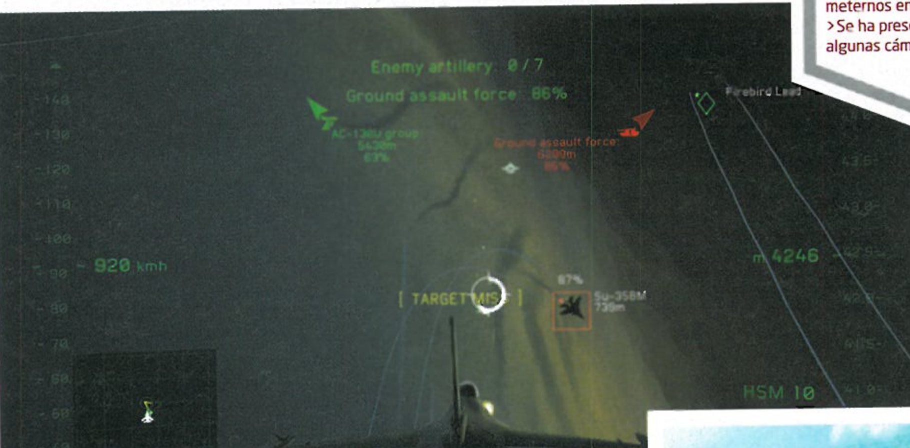
Lo más destacado de esta segunda parte es que el equipo de Ubisoft Rumania se ha esforzado en dar mucha variedad a las misiones. Así, durante la campaña individual,



LAS MISIONES DE BOMBARDEOS nocturnos son realmente espectaculares,



LOS OBJETIVOS SE SIGUEN marcando en el radar y no podrás perderlos.



SE HA SIMPLIFICADO LA interfez en pantalla, pero todo sigue siendo muy intuitiva.



>Nueva jugabilidad, nuevas misiones.
>Apartado técnico.
>Modos multijugador.

⇅ Arriba y abajo

>No cuenta con demasiadas cinemáticas para meternos en ambiente.
>Se ha prescindido de algunas cámaras.

SE PUEDEN SEGUIR UTILIZANDO algunas ayudas de vuelo asistido.







Despegamos

HAZLO TÚ MISMO

Una de las principales diferencias de esta segunda entrega es que ya no apareceremos en el aire justo antes de una misión. Tenemos que poner en marcha el avión, conducirlo por la base de turno, esperar a que nos den pista y despegar de manera adecuada para luego dirigirnos a nuestro destino. Todo de manera manual, al igual que las maniobras de aterrizaje o de repostaje en vuelo. Aunque, si somos un poco torpes al principio, podemos activar una ayuda de vuelo asistido que nos marca el camino a seguir en todas estas maniobras.
Como en el título anterior, podemos manejar de forma directa algunos misiles dirigidos, y la IA se encargará de mantener nuestro caza en vuelo hasta que 'volvamos'.

AHORA LAS MISIONES SON MÁS VARIADAS

podemos disfrutar de bombardeos, manejo de aviones no tripulados, niveles nocturnos, infiltración, emboscadas, combates masivos en todo tipo de entornos (Oriente Medio, Rusia, Sudamérica...). Además se nos obliga esta vez a llevar a cabo, por nosotros mismos y de manera completamente manual, las tareas de despegue, de aterrizaje o de repostaje en vuelo, dando mucho más realismo al juego. En cuanto al apartado técnico, *HAWX* vuelve a mostrarnos unos entornos impresionantes, generados a partir de imágenes de satélite, y unos modelados de los aviones realmente sorprendentes. El juego está doblado al castellano y así podremos oír a nuestros superiores en nuestra cabina dándonos instrucciones mientras destruimos enemigos.

Además de la campaña, el juego incluye tres modos de juego individual: el vuelo libre, el modo supervivencia y el arcade. Además, los modos multijugador son una joya, con las opciones de la campaña, el modo arcade y supervivencia en modo cooperativo y los combates por equipos. ■

PC 360 PS3



Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Género: **Aéreo/Combate**
Desarrolladora: **Ubisoft Rumania**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **70,95€ (PS3 y 360) 60,95 (PC)**
Jugadores: **1-8**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi

12
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.2
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.7

Nota final



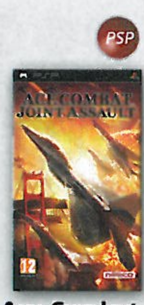
La opinión

AÑADIR NUEVOS MODOS de juego, mejorar la jugabilidad, inventarse nuevas formas de jugar y hacerlo con una historia nueva y de gran calidad, pero sin perder la esencia del juego, es todo lo que debe tener la segunda entrega de una saga, si es que quiere seguir viva.



Por G. Maeso

PSP



Ace Combat Joint Assault

Género: **Aéreo/Combate**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5

Jugabilidad	Adicción
8.8	8.5

Nota final



La opinión

SI *ACE COMBAT* ya era la saga de arcade aéreo por excelencia, este *Joint Assault* le hace ir todavía un paso más allá. Tiene todo lo que hizo grandes los títulos del Project Aces pero esta vez en formato portátil. Sólo podemos calificarlo de una manera: genial.



Por Ángel Pedrero

PSP ACE COMBAT JOINT ASSAULT

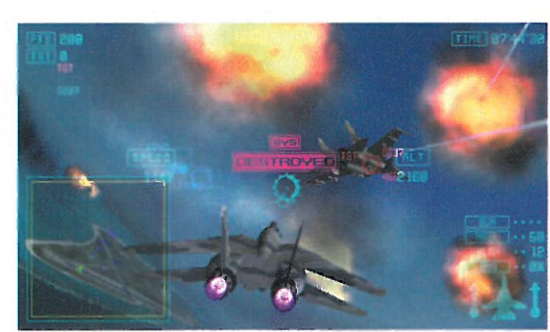


SURCA EL CIELO, SALVA EL MUNDO

Toma los mandos de tu aeronave, contén la respiración y demuestra de qué pasta estás hecho para luchar contra la gran amenaza que se cierne sobre el orden mundial.

Después de la grata sensación que nos dejó la beta de *Ace Combat: Joint Assault* el mes pasado, por fin tenemos en nuestras manos la versión final del juego, que no ha hecho más que confirmar que estamos ante uno de los títulos del año para nuestra PSP. El catálogo de la portátil de Sony nos ha dejado varias perlas durante lo que va de año a las que tenemos que sumar esta de Project Aces, que hace gala de todos los puntos fuertes que ha tenido la saga *Ace Combat* en todas sus entregas.

Como piloto del escuadrón Antares debemos hacer frente al grupo terrorista Valahia y defender ciudades como San Francisco, Tokyo o Londres. Sí, has leído bien, *Ace Combat: Joint Assault* se desarrolla por primera en el mundo real y lo hace con muy buenas maneras. Tanto la recreación de las 40 aeronaves, cada una con sus atributos propios, como el mapeado de las ciudades, reconocibles en todo momento, no tienen desperdicio. La campaña para un jugador nos hará sentir constantemente la sensación de estar en peligro y para librarnos de los misiles enemigos nos veremos obligados a realizar maniobras espectaculares que harán que nuestra PSP tenga que esforzarse como pocas veces antes hemos visto. Podemos disfrutar además del modo cooperativo, necesario para cumplir al cien por cien algunas misiones, o el modo enfrentamiento, que nos sumergirá en una guerra sin cuartel. ■



LOS COMBATES NOS HARÁN sentir como un auténtico piloto de aeronaves de batalla.



LAS CIUDADES, REALES POR primera vez en la saga, añaden un tono más de realidad.



> La recreación de las aeronaves es espectacular.
> Ciudades reales por primera vez.
> Modo multijugador muy interesante.

Arriba y abajo

> Pocos puntos de control.
> El manejo de algunas armas es complicado.
> Sólo para seguidores del género.

PSP VALKYRIA CHRONICLES 2





>Excelente duración, hasta 100 misiones.
>Acción estratégica muy cuidada.
>Gráficos con look anime de gran calidad.

Arriba y abajo

>Está completamente en inglés.
>Repetitivo a veces.
>Demasiado complicado y tedioso al principio.

PSP



Valkyria Chronicles 2

Género: **RPG táctico**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 9.0 Sonido 8.7



Jugabilidad 9.6 Adicción 8.8

Nota final



9.0

La opinión

AUNQUE A NIVEL argumental no llega a la calidad de su hermano mayor de PS3, esta segunda entrega es uno de los mejores RPG's tácticos de 2010. *Valkyria Chronicles 2* te brindará horas y horas de diversión, lástima que siga completamente en inglés.



Por Ángel Pedrero

VUELVE LA GUERRA AL MÁS PURO ESTILO ANIME

Una perfecta mezcla japonesa entre acción y táctica que nos lleva esta vez a la portátil después de la brillante, pero en inglés, primera parte. Los territorios de Gallia vuelven a estar en peligro, aunque esta vez nos atacan desde dentro.

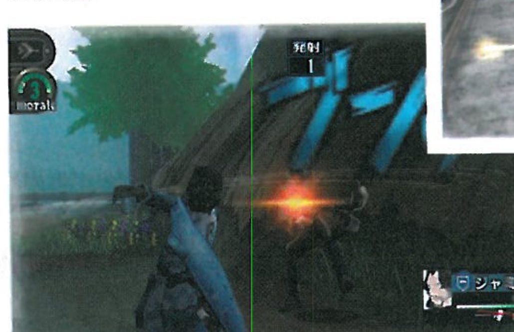
La secuela de *Valkyria Chronicles* deja por un tiempo nuestra PS3 para aparecer en la portátil de Sony y, para ello, traslada todo lo que hizo que la primera entrega nos sorprendiera gratamente. La aventura nos lleva hasta 1937, dos años después de los hechos que desencadenaron la Gran Guerra Europea. Los ciudadanos de Gallia temen una guerra civil, cuyas bases son una limpieza étnica en contra de los Darcsen. Con un ejército debilitado tras la guerra serán los cadetes militares los que deberán defender la justicia.

Desde el primer momento nos veremos envueltos en batallas tácticas tomando el papel de Avan Hardins, un cadete novato decidido a seguir los pasos de su hermano recientemente fallecido. Nuestro objetivo como combatientes del ejército de Gallia será terminar con todos los enemigos, acabar con ciertas unidades o tomar todas las zonas de los escenarios en los que se desarrolla la batalla. Para ello disponemos de los llamados CP's, o puntos de movimiento. Con ellos, podemos controlar a uno de los componentes de nuestro batallón, avanzar por el campo de batalla y realizar distintas acciones como atacar, curar, desactivar minas... La inclusión de distintos tipos de soldados nos obligará a llevar a cabo diferentes estrategias para las que dispondremos de infantería, ingenieros, blindados o exploradores que serán más o menos eficientes según su cometido. Elige tu batallón, entrénalo a fondo y, si deseas la paz, prepárate para la batalla. ■

LA HISTORIA SE DESARROLLA DOS AÑOS DESPUÉS DE LA ORIGINAL



DEBEMOS SELECCIONAR CUIDADOSAMENTE EL tipo de soldado que deseamos utilizar.



VOLVER A DEFENDER GALLIA en nuestra PSP se agradece aun estando en inglés.

PS3



Start the Party!

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **Super Massive**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.0 · Sonido 7.0
Jugabilidad 7.5 · Adicción 7.2

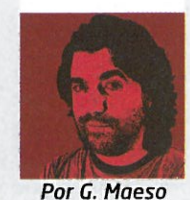
Nota final



7.0

La opinión

UN TÍTULO INTERESANTE para disfrutar con los más pequeños de la casa, ya que no nos parece demasiado indicado para un público más adulto. La tecnología Move muy bien aplicada a un 'party game' que hubiera ganado puntos de contar con más variedad de minijuegos.



Por G. Maeso

PS3 START THE PARTY!









>Divertido y loco diseño de escenarios.
>El control de Move funciona a la perfección.
>El modo multijugador es muy divertido.

Arriba y abajo

>El número de minijuegos es algo escaso.
>La jugabilidad está enfocada, casi en exclusiva, a un público infantil.



PUZZLES A GOGÓ CON TU MANDO DE PS MOVE

Un juego para montar una fiesta en casa y pasarlo pirata con los amigos. Agarra fuerte el mando de Playstation Move y golpea, pincha, corta, aplasta, abanica...

Ya sabíamos que el nuevo mando de Sony y su tecnología de reconocimiento de movimientos iba a venirle que ni pintado a su línea de juegos 'casual', esa que está llena de títulos para montar una fiesta en casa con los amigos. *Start the Party!* es el 'party game' que acompaña al lanzamiento del nuevo periférico de Playstation 3. Un juego cargado de puzzles ideal para jugar con niños, con toda la familia o con los amigos en una fiesta de esas en las que el volumen de alcohol en sangre diluye el miedo a hacer el ridículo frente al televisor.

La jugabilidad de *Start the Party!* tiene mucho de la ya conocida saga de Sony *Eye Toy*, que hacía uso de la famosa cámara de PS2. Como en aquellos títulos, aquí también vemos nuestra imagen en la pantalla y nosotros seremos los protagonistas de la acción con nuestro movimientos frente a la cámara. Pero la diferencia fundamental es que aquí disponemos de una herramienta en nuestra mano que potencia la sensación de realidad aumentada: el mando de Playstation Move. Éste se convierte en un ventilador, un abanico, un pico, un pincel, una raqueta, un matamoscas, etc., según el minijuego al que estemos jugando. Con la ayuda de esta herramienta multiuso superaremos los frenéticos puzzles del juego.

Todos los minijuegos incluyen pequeños tutoriales para aprender a manejarse en cada prueba, aunque en realidad todos son muy intuitivos. El objetivo es conseguir la mayor puntuación en sus diferentes modos. Un jugador puede elegir el juego Libre para probar una modalidad o el modo supervivencia que mezcla todos los minijuegos en una lucha contra el crono. Pero lo mejor es el modo multijugador en el que hasta cuatro oponentes se van pasando el mando de Move para ir acumulando puntos. Divertido pero algo limitado en la variedad de pruebas.

Pintor de brocha gorda

PINTAR SIN PARAR

Uno de los minijuegos más divertidos del título nos obliga a pintar, a golpe de brochazos, diferentes formas en pantalla que, al final, forman toda una obra de arte. Pero el mando de Move también se convierte en un arpón para pinchar globos, en un cepillo para limpiarle los dientes a un cocodrilo, en un matamoscas para aplastar abejorros, en una espada para cortar fruta al vuelo, en una linterna para ver fantasmas...



PS3 SPORTS CHAMPIONS



HACIENDO DEPORTE CASI DE VERDAD

Sony lanza su propio título polideportivo para explotar las posibilidades atléticas de Move. ¡Vamos, levanta del sofá!

Cuando Sony presentó Move allá en el E3 de hace un año, mostró una demo técnica en la que el jugado realizaba varios deportes (lucha, tenis de mesa...) y claro, todos vimos en ella el futuro '*Wii Sport*' de Sony para su nuevo detector de movimiento. Y esto es ***Sport Champions***, uno de los primeros juegos que llegará acompañando el lanzamiento de Move. Un título casi obligado.

Y aunque las comparaciones son odiosas, mientras probábamos a fondo *Sport Champions* no hemos podido evitar acordarnos del título deportivo de Nintendo y, claro, la nueva tecnología de Sony parece a años luz de la que ha triunfado con Wii. En cada una de las disciplinas de este juego hemos disfrutado de una precisión impresionante con el mando de Move. La inclinación de la muñeca es perfecta, lo que permite que lancemos bolas, discos o golpeemos con una raqueta dándole exactamente el efecto y la dirección que deseamos. Impresionante, en serio. Y muy adictivo también.



LA LUCHA DE GLADIADORES no es sangrienta, pero sí muy violenta y divertida.

El juego tiene seis disciplinas: lanzamiento de disco (un juego de golf pero con un 'frisbee'), lucha de gladiadores (impresionante juego de lucha con espadas, hachas, escudos y supergolpes), tenis de mesa, volleyball (completísimo y el que más hace sudar), petanca (sorprendentemente adictivo) y tiro con arco (de verdad te creerás que tienes un arco entre las manos y un carcaj lleno de flechas a la espalda). Por supuesto, el juego está pensado para disfrutar en familia frente a la televisión. Muy divertido y engancha. ■



> El juego explota al máximo la tecnología de Move.
> Disciplinas muy divertidas para jugar en grupo.

Arriba y abajo

> Es cierto que ya hemos visto juegos de este tipo.
> Parecen pocas disciplinas. Podían haber añadido algunas más.

PS3



Sports Champions

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sony**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

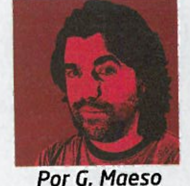
Gráficos	Sonido
8.0	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.8

Nota final

8.0

La opinión

ES CIERTO QUE ya hemos probado otros juegos así, pero éste es el primero que nos llega transmitiendo nuestros movimientos a la perfección. La precisión de Move es un auténtico regalo y este juego no defraudará a los amantes de los 'party game'.



Por G. Maeso

Wii



Grease

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Zoe Mode**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **36,95€**
Jugadores: **1-4**
Balance Board: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	7.0

Jugabilidad	Adicción
7.5	6.8

Nota final



7.0

La opinión

EL GRAN PROBLEMA del juego es que ya hemos visto muchos de cantar y bailar del mismo tipo y, por otro lado, que la franquicia de 'Grease' quizá esté un poco desactualizada para el público al que va dirigido el juego. Los minijuegos funcionan, pero son demasiado repetitivos.



Por Ch. Antón

Wii NDS GREASE



BALANCE BOARD, GOMINA Y MICROS PARA LA FAMILIA

El juego basado en la película de finales de los setenta no rescata su espíritu gamberro, pero sí que acumula un buen grupo de minijuegos de cantar y bailar.

Ya sólo por el detalle de incluir modalidades de juego con la Balance Board (que lleva meses parada a pesar de haberse vendido por millones) hace que *Grease* tenga un punto a su favor. También el contar con las canciones originales y con varias modalidades de juego en las que entra tanto la historia como, simplemente, las pruebas de cantar y bailar.

Sin embargo, 'Grease' es una película del año 1978, cuando los videojuegos ni siquiera eran algo demasiado serio. Es cierto que la película ha trascendido a las siguientes generaciones, pero está algo obsoleta. El intento de rejuvenecerla con animaciones de los personajes se ha quedado en eso, un intento, porque las animaciones se repiten una y otra vez. Por otro lado, las mecánicas de los juegos (tanto en los de cantar como, sobre todo, en los de bailar) funcionan casi perfectamente y sí que encajan con el 'gusto popular'. Nos encontramos, pues, en ese punto del sí pero no que los minijuegos, de haber sido más contundentes y divertidos habrían inclinado la balanza de uno de los lados definitivamente, pero que dejan todo en ese terreno de nadie. El juego vale, funciona y hace lo que tiene que hacer, pero la gran pregunta es si le interesará a alguien. Eso lo dirán las ventas. Dejemos prejuicios a un lado y bailemos con los pandilleros del instituto, con balance board o no, cantemos o no, al fin y al cabo, es un juego familiar y todos (sí, incluso tú) hemos visto Grease alguna vez. ■

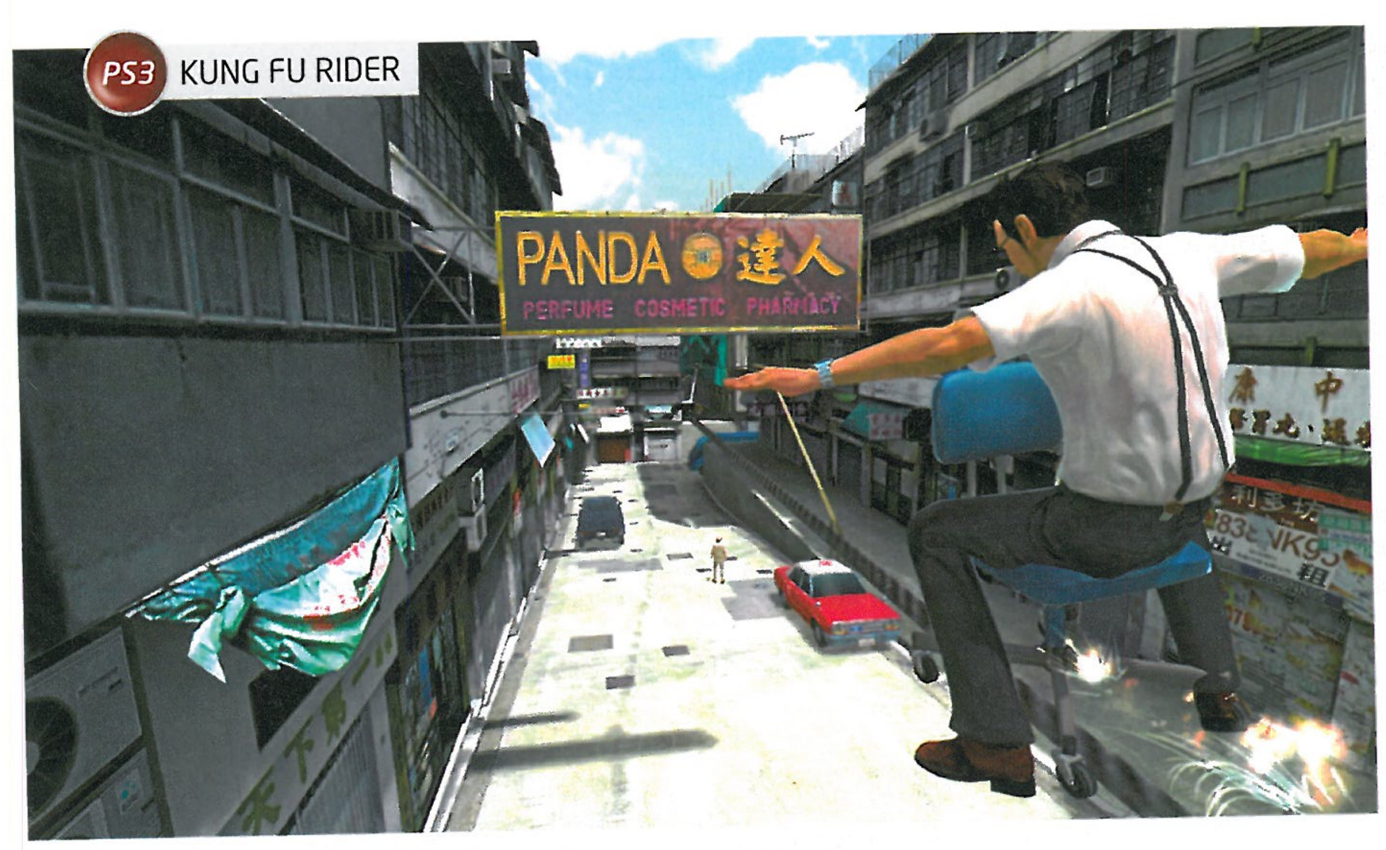


HAY PEQUEÑOS EVENTOS EN mitad de otras pruebas.

AL FIN Y AL CABO TODOS (SÍ, INCLUSO TÚ) HEMOS VISTO GREASE



UNO DE LOS MINIJUEGOS es una carrera de coches.



VELOCIDAD Y TOLLINAS EN UNA SILLA DE OFICINA

Sony nos sorprende con un histriónico juego de velocidad para Move que mezcla conducción de taburete con ruedas, acrobacias aéreas y artes marciales.

Este delirante arcade, creado por el Japan Studio de Sony, es una especie de juego de carreras donde el vehículo en el que vamos montado es una silla de oficina con ruedas. Pero eso no es todo sino que, mientras nos deslizamos por las callejuelas de una enorme ciudad nipona, tenemos que huir y esquivar a cientos de mafiosos con saltos, piruetas y golpes de kung-fu, y todo manejado con el mando de Move. Casi nada.

Kung Fu Master es una extraña mezcla entre *Crazy Taxy*, *Sonic* (hay que recoger monedas y potenciadores) y *Tony Hawk* (puedes deslizarte sobre rampas, saltar obstáculos y hasta 'grindar' sobre las barandillas y escalones). La breve historia del juego nos cuenta que Tobin, un detective de poca monta, y Karin, su bella ayudante, se han metido en un lío muy gordo y toda la mafia de la ciudad quiere acabar con ellos. La única manera de escapar es separarse y hacerse con algo para deslizarse calle abajo, hasta la oficina móvil de Tobin.

Hasta aquí el profundo guión del juego. Ahora, ya puedes jugar con los dos personajes e ir desbloqueando locos niveles y nuevos medios de transporte: silla de oficina, taburete con ruedas, carrito, juguete, aspiradora, andador de bebé... Si tiene ruedas, nos vale. El control con Move es preciso y muy divertido, y funcionará bien para movernos y desplegar nuestros saltos y golpes ante el poblado tráfico, los obstáculos y los enemigos que quieren detenernos. Pero lo mejor son los golpes que se pegan los personajes, mostrados a cámara super lenta y exhibiendo una física que pone los pelos de punta. ■


EL CATÁLOGO DE GOLPES y fracturas múltiples es inmenso.


KARIN SIEMPRE ESTÁ CONTENTA, aunque le persiga la mafia.

Kung Fu Rider

PS3



Kung Fu Rider

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sony**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



Las notas

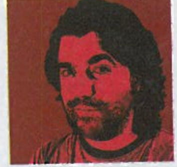
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.2	7.7	8.1

Nota final

7.8

La opinión

ESTAMOS ANTE UN juego muy adictivo y divertido, que encantará a los amantes de los títulos arcade de antes, estilo *Crazy Taxi*. Llega totalmente doblado y es un título muy original dentro del nuevo catálogo de Move. Entre las pegas encontramos algo repetitivos los niveles y el que no se pueda jugar con Dualshock.



Por G. Maeso

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

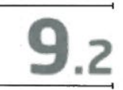
LA ARQUEÓLOGA SE VUELVE DESCARGABLE

La alternativa femenina a Indiana Jones se atreve con los nuevos formatos de descarga en una aventura en la que rompe con todos sus títulos anteriores de esta conocida heroína.

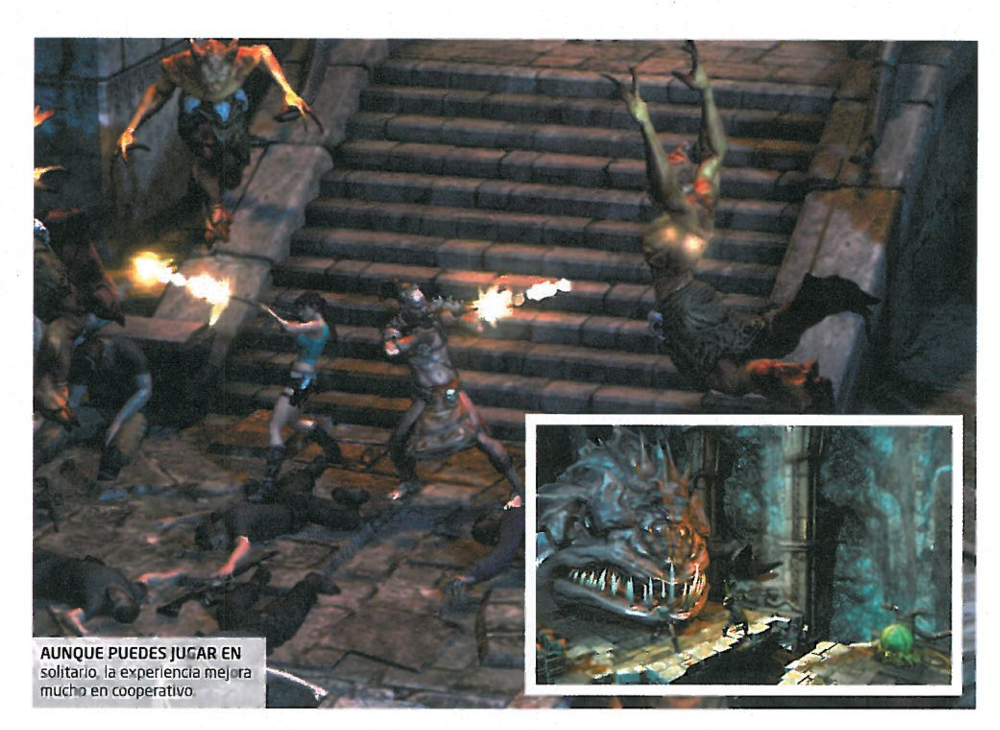
La vieja Lara se da un lavado de cara para adaptarse a los tiempos que corren. Abandona la acción en tercera persona para sumergirse de lleno en un arcade con perspectiva isométrica claramente orientado al juego cooperativo, tanto de manera local como a través de internet. De esta manera dos jugadores tendrán que trabajar juntos (aunque también se puede jugar en solitario) para resolver los puzzles y retos que les proponga la algo insulsa trama del título (de una duración unas 10 horas).

Tanto sus apartados técnicos, como los jugables están cuidados al nivel de las mejores producciones en formato físico, incluyendo incluso un completo doblaje a nuestro idioma. Tanto es así que por méritos propios se convierte en uno de los mejores juegos descargables de los últimos meses, y una de las aventuras de Lara Croft que más satisfechos nos han dejado.





Lara Croft and the Guardian of Light
Desarrollador: **Eidos**
9.2



AUNQUE PUEDES JUGAR EN solitario, la experiencia mejora mucho en cooperativo.



A MEDIDA QUE AVANZA el juego el escenario va variando. Jugarás de noche, en el tejado...

Plants vs Zombies

EXTERMINADORAS DE NO MUERTOS

Uno de los juegos de más éxito el año pasado para PC y iPhone llega por fin a XBLA. Tu casa está siendo asediada por una horda de zombies inmensa y para defenderla sólo tienes tus pequeñas y variadas plantas. La mecánica es la de un tower defense de toda la vida en el que tienes que impedir que los zombies lleguen a tu casa. Para ello dispones de plantas congeladoras, explosivas, cometumbas, aturdidoras o lanzadoras de guisantes mortíferos. Como te puedes imaginar es estrategia pura pero con un toque de humor brillante, sobre todo en los zombies. Ellos van asediando en diferentes calles cerradas tu jardín o tu tejado, y tú tienes que ir colocando las plantas en función de tus necesidades para que no pase ni uno. Lo mejor es que no es repetitivo en absoluto, la variedad de situaciones, plantas, zombies y handicaps hace del título una gran opción de compra.

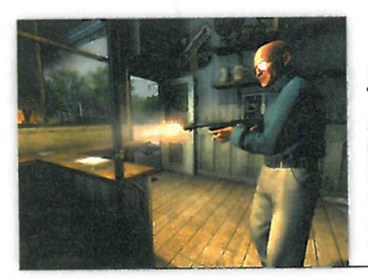


Plants vs. Zombies
Desarrollador: **PopCap**
9.0



MENTIROSOS Y TRAMPOSOS

› 800 Microsoft Points o 9,99 € en PSN te costará este pack de *Red Dead Redemption* que incluye multijugador para Póker, Dado Mentiroso, y carreras de caballos, 7 nuevas guaridas de bandas, 4 nuevas zonas de caza, algún arma nueva y el Modo competitivo Fortaleza, entre otros.



JIMMY'S VENDETTA

› Se trata del segundo pack descargable de *Mafia II*, que esta vez es multiplataforma. Su coste, 800 Microsoft Points o 7,99 € en PC y PSN. En esta ocasión, las misiones vendrán acompañadas de puntuaciones y multiplicadores en función de tu manera de matar. Tus puntos se subirán a una tabla de clasificación online.



And Yet it Moves

UN MENEÍTO DE LO MÁS REFRESCANTE

Un interesante port que viene del mundo del PC y que nos pone ante un plataformas de lo más singular. No hay enemigos finales, ni objetos coleccionables o zonas secretas. Sólo el protagonista y un pequeño laberinto de árboles, rocas y demás elementos que nos impiden llegar hasta la meta de nivel.

La solución para superarlos es rotar el escenario hasta que el obstáculo se convierta en nuestro nuevo suelo. Así de simple y sencillo. Un verdadero oasis entre el conformismo jugable que trata de sorprendernos en cada uno de sus niveles. Sin embargo dista de ser perfecto. Su dificultad fluctúa en exceso y además se trata de un juego corto en su modo principal, aunque guarda alguna pequeña sorpresa extra.



1000 Np — **And Yet it Moves** — Desarrollador: **Broken Rules** — **9.0**

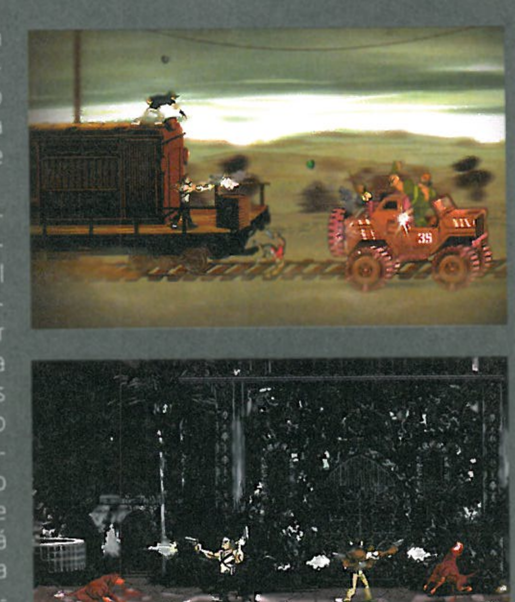
Shank

UN RAMBO CON ESTILO TARANTINO

Shank nos presenta una sangrienta historia de venganza al más puro estilo Kill Bill. Tanto su argumento como la crudeza de sus imágenes nos recuerdan a la obra de Quentin Tarantino, aunque en este caso sea en dibujo animado bidimensional.

Su puesta en escena nos anticipa la atención al detalle puesta por el equipo desarrollador, firmando una experiencia audiovisual al más alto nivel dentro de su estilo. Sin embargo esta calidad no se acaba de trasladar correctamente al terreno jugable por culpa de pequeños fallos. Por un lado, sufriremos ciertas imprecisiones en el control, por otro hay que añadir una duración demasiado escasa (cerca de tres horas de juego en el modo en solitario). A esto se le suma la falta de verdaderos alicientes para rejugarlo más allá del cortísimo modo cooperativo. La guinda ya resulta ser el desarrollo de niveles, poco inspirado hasta convertirse en repetitivo. Únicamente los imaginativos jefes de final de fase consiguen subir el listón en cuanto a dificultad y variedad de juego.

Una lástima que un título con tan buen aspecto acabe fallando la última bala.









1200 Mps — 14,99 € — **Shank** — Desarrollador: **Klei Ent.** — **7.5**

Monday Night Combat

EL PROGRAMA DE TV MÁS LETAL

Monday Night Combat ofrece mucho más de lo que puede parecer a primera vista. Parte de la culpa la tiene un tutorial insuficiente y completamente olvidable que nos presenta una sola clase de las seis que incluye el juego, y poco más. Sin embargo si nos atrevemos a escarbar un poco más allá de esta toma de contacto encontraremos oro en este interesante juego que mezcla la mecánica de juegos como *Team Fortress* con los tower defense que tanto nos apasionan.

Permite además tanto el juego cooperativo como el competitivo, con una variedad de objetivos loable. Las arenas de combate son algo limitadas y el presentador que narra nuestras andanzas es más cansino que el 'tío de la vara', pero la experiencia de juego es rica e intensa, sobre todo para los aficionados a los shooter en tercera persona con cierto componente táctico. Especialmente indicado para jugar con amigos, pues la experiencia individual es algo descafeinada.



1200 Mps — **Monday Night Combat** — Desarrollador: **Uber Enterntainment** — **8.5**



Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Dragon Quest IX



Consigue recompensas a cambio de mini-medallas. Las recompensas te las da El Rey Pirata que está en Dourbridge. Ésta es la lista de todas las recompensas que puedes obtener.

- **Llave de ladrón**: 4 mini-monedas.
- **Pañuelo de mercurio:** 8 mini-monedas .
- **Traje de conejo:** 13 mini-monedas.
- **Jolly Roger Jumper:** 18 mini-monedas.
- **Mallas transparentes:** 25 mini-monedas.
- **Espada milagrosa:** 32 mini-monedas.
- **Armadura sagrada:** 40 mini-monedas.
- **Brazalete de meteorito:** 50 mini-monedas.
- **Casco oxidado:** 62 mini-monedas.
- **Manto del dragón:** 80 mini-monedas.

Cuando le hayamos entregado 80 mini-monedas al pirata nos dará la opción de conseguir objetos raros, dándole más mini-monedas.

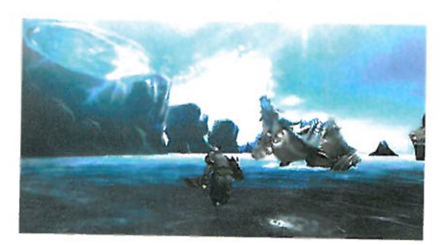
- **Oración del anillo:** 3 mini-monedas más.
- **Elixir Elfin:**5 mini- monedas más.
- **Cenizas santas:** 8 mini- monedas.
- **Piedra reengastada:** 10 mini-monedas.
- **Metal Orichalcum:** 15 mini- monedas más.
- **Botas duendecillo:** 20 mini-monedas más.

Trucos y consejos:

- **Cumpleaños:** Pon en hora el reloj de tu DS para que coincida con el cumpleaños de tu héroe. Esto hará que cuando estemos buscando un botín aumente la cantidad de objetos que los enemigos dejan caer, lo que facilitarála obtención del objeto que estamos buscando.
- **Tienda secreta de Dourbridge:** En la parte trasera de la tienda de Dourbridge hay una puerta oculta con unas escaleras que te conducirán a una tienda secreta en la que podrás adquirir artículos bastante raros.
- **Consejos sobre tesoros:** Los tesoros en tarros, barriles, cajones y armarios ocasionalmente pueden reaparecer de vez en cuando. Los tesoros en cofres azules siempre reaparecen tras reiniciar la partida una vez que hemos guardado y salido del juego.
- **La Olla de Alquimia:** Para conseguir la Olla de Alquimia, completa la historia relacionada con el Caballero Wight y visita el refugio Quester. Erinn te asegurará que ha encontrado La Olla de Alquimia. Con ella puedes crear nuevas armas, armaduras, objetos, accesorios, etc. O también probar suerte con combinaciones propias o usar recetas que tengas. Ahora podrás obtenerlas a partir de la lectura de libros, hablar con NPC's o recibir ciertas misiones secundarias específicas.



Monster Hunter Tri



Consigue diferentes recompensas:

Recompensas Offline:

- **Insignia de los campeones:** Completa todos los desafíos del Coliseo.
- **Licencia de comerciante:** Comercia en los sietes mercados raros del capitán Argosy.
- **Voto de la hermandad:** Actualiza todos los barcos al nivel 3.
- **Traje superior:** Completa las misiones de 1-3 de la aldea.
- **Pipa superior:** Completa todas las misiones de la aldea.
- **Antigua máscara de la niñez:** Consigue todas las máscaras de Cha-Cha y aprende todos los bailes.
- **Lacayo testimonial:** Sube a Cha-Cha hasta el nivel 30.
- **Collar de la marea:** Caza un Lagiacrus.
- **Gema de las profundidades:** Mata a un Ceadeus.
- **Certificado de granjero:** Actualiza la granja al nivel máximo.
- **Corona gigante:** Obtén la corona de plata en todas las aldeas de monstruos excepto en Ceadeus.
- **El movimiento del sabio:** Completa al menos diez páginas de la lista de combinación.

Recompensas Online:

- **Trofeo de la Arena:** Completa un torneo de la ciudad, alcanzando como mínimo el nivel A en el ranking.
- **Medalla de cobre:** Completa las misiones 1 a 3 de la ciudad.
- **Medalla de plata:** Completa las misiones 4 a 6 de la ciudad.
- **Medalla de oro:** Completa todas las misiones de la ciudad.
- **Libro de leyenda:** Guarda notas de todos los monstruos y completa al menos 13 páginas de la lista de combinación.
- **Cristal Jhen:** Mata a Jhen Mohran.
- **Anillo de Alatreon:** Mata a Alatreon.
- **Reputación Bionomical:** Captura a todos los monstruos jefe (excepto a los Dragones ancianos) .
- **Corona de Rey:** Caza a todos lo monstruos que son muy largos (de oro).
- **Corona miniatura:** Caza a todos los monstruos que son muy voluminosos.
- **Martillo artesano:** Crea muchas armas y armaduras de rareza 6 o 7.
- **Placa decorativa**: Desarrolla al menos 18 tipos de decoración interior.



¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

MARCAPLAYER@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Castle...: Harmony of Despair

› Gamerpic Alucard desbloqueable: Completa el capítulo 6 en el nivel de dificultad Normal del modo un jugador (offline).

› Modo Difícil: Completa el capítulo 4 en el nivel de dificultad Normal. También se desbloquearán objetos y armas en la tienda.

› Voces en japonés: Cuando eligas el color de tu personaje, mantén presionada la tecla RT mientras presiona A, para activar la versión de las voces en japonés.



Dragon Ball: Origins 2

› Test de Sonido: Se desbloquea en el menú de Bonus al completar todas las historias y capítulos extra del modo Historia.

› Teatro: Se desbloquea en el menú de Bonus al conseguir todas las clases de figuras y bases.



PC

King's Bounty: Armored Princess



Con los siguientes códigos obtendrás muchas ventajas. Para introducirlos, durante la partida en el modo Aventura, mantén presionado [Shift] + [º] para acceder a la consola de trucos. Escribe el que quieras en la ventana que has abierto y pulsa Enter.

› crystal #: Añade el número de cristales indicados (sustituye '#' por un número).

› money #: Añade o resta la cantidad de oro indicada.

› Leadership #: Añade la cantidad de liderazgo indicada.

› levelup #: Si le asignas un número, te otorgará el nivel de experiencia indicado. Si no le asignas un valor, te dará un nivel.

› rune #: Añade el número de las tres runas indicado.

› mana #: Aumenta tu nivel máximo de maná con el valor asignado. Si no le asignas un valor, sólo llenará tu reserva de maná.

› rage #: Aumenta el nivel máximo de rabia con el valor indicado. Si no le asignas un valor, sólo llenará tu nivel de rabia.

› magicbook: Añade todos los hechizos de nivel 1 a tu libro de hechizos y te otorga siete pergaminos de cada uno de ellos.

› doublearmy #: El número de ranuras está comprendido entre 1 y 5. Se duplicara el número de tropas en el número indicado de ranuras. Si no asignamos ningún valor, se duplicarán todas nuestras tropas.

› pet #: Añade el nivel indicado a nuestra mascota dragón. Si no le asignas un valor, le añadirá un nivel.

› canfly: Transforma a tu caballo en un Pegaso volador.

› name: Cambiar el nombre del héroe.

› petname: Cambiar el nombre de tu mascota dragón.

› item xxxxx: Añade el ítem indicado a tu inventario. Sustituye "xxxxx" por un nombre. Los objetos compuestos por más de una palabra, es posible que no los reconozca.

› fps: Muestra la frecuencia de frames por segundo.

› boat: Solicita un barco.



Starcraft II: Wings of Liberty



Con los siguientes códigos obtendrás muchas ventajas. Para introducirlos, durante la partida pulsa Enter para abrir una ventana de comandos y escríbelos ahí.

***Advertencia: el uso de trucos bloquea la posibilidad de obtener logros hasta que comencemos una nueva partida o carguemos una partida previamente guardada.

› terribleterribledamage: Modo Dios (invencibilidad).

› whysoserious: Otorga 5.000 créditos.

› moredotsmoredots: Las unidades no cuestan recursos.

› jaynestown: Recursos concedidos.

› tyuhasleftthegame: Condicionantes de la victoria deshabilitado.

Consejos y curiosidades:

› Explotar criaturas: Haz click varias veces (entre 10 y 15 será suficiente) con el botón izquierdo de tu ratón sobre una criatura para que ésta explote en mil pedazos.

› Diálogos ocultos de tus unidades: Si mantienes presionado el botón izquierdo del ratón sobre una de tus unidades escucharás la conversación de sus integrantes.

› Minijuego de Hyperian: Haz click sobre la máquina recreativa de Hyperian y podrás jugar a un minijuego de shooter espacial. Es realmente divertido de jugar, todo un guiño.



Wii Fragile Dreams

DESBLOQUEA LOS DIFERENTES EXTRAS DEL JUEGO

Para ello, completa el juego y acceder al menú correspondiente para disfrutarlos. Son los siguientes:

- **Secuencias de vídeo**
- **Arte conceptual**
- **Créditos**
- **Tráilers**

Xbox 360 Limbo

ELEMENTOS DESBLOQUEABLES PARA NUESTRO AVATAR DE XBOX 360

- **Camiseta:** Obtén tu primer logro en Limbo.
- **Mascota:** Supera el juego.

iPhone > Monkey Island 2 S.E.: LeChuck's Revenge

El regreso de un clasicazo remasterizado

OTRA VENGANZA PARA LECHUCK

Monkey Island se sigue revitalizando y nos llega a iPhone su segunda parte. Al igual que la primera, está totalmente remasterizada y con la opción de jugar a pixelazos.

Le preguntes a quien le preguntes, todo aquel al que le gusten las aventuras gráficas te dirá que no existe una saga mejor en el género que *Monkey Island*. Que no hay mejor protagonista que Guybrush ni mejor malo que LeChuck, que ninguna historia ha conseguido ser tan hilarante ni ningún diálogo ha alcanzado la brillantez de los de esta saga, especialmente sus dos primeras partes.

Suena grandilocuente, pero es verdad. Y si conoces ya todo lo que te puede ofrecer *Monkey Island* sabes que merece la pena. Porque es exactamente igual que el original y de hecho puedes jugarlo íntegramente como en el año 91, cuando LucasArts lo lanzó al mercado. El mismo sonido, el mismo pixelazo, hasta (una pena esto) el mismo idioma, inglés.

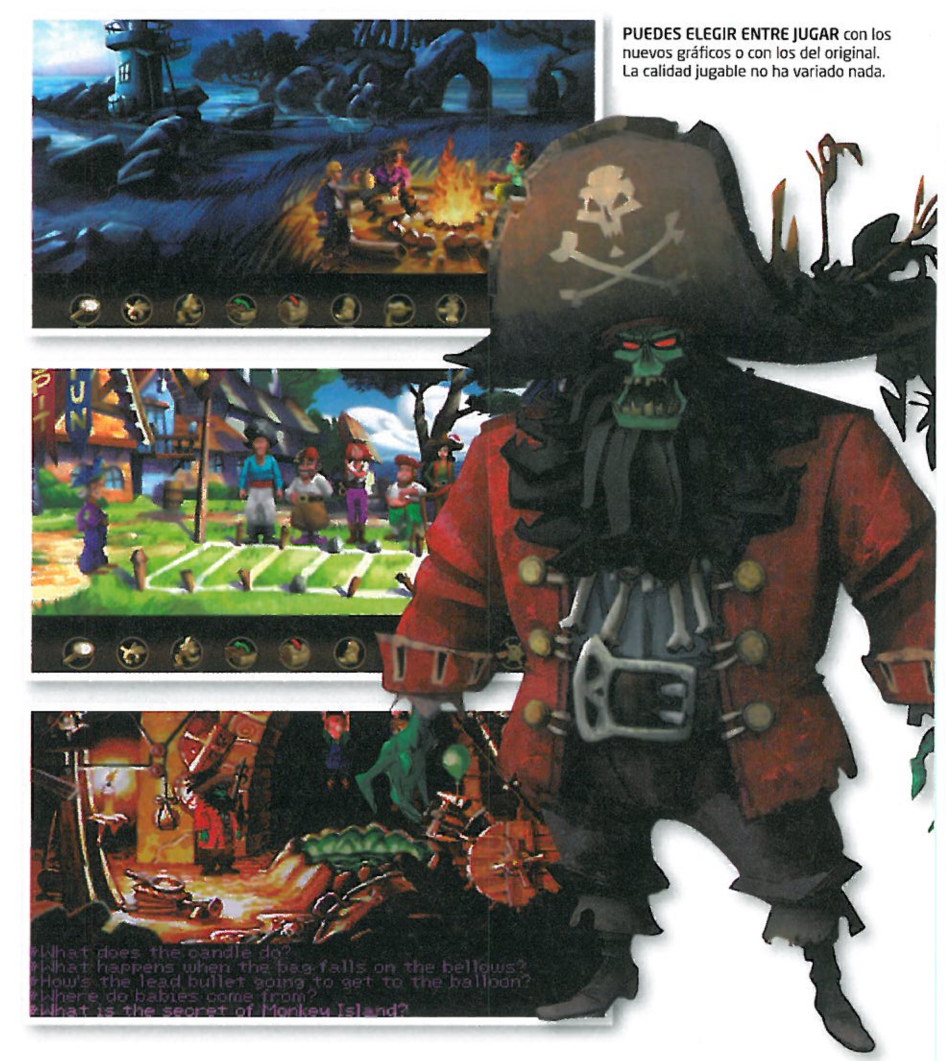
Pero también tienes la versión remasterizada, que gustará a aquellos que quieran ver el nuevo trabajo de los ilustradores de LucasArts, sin las limitaciones técnicas de la época. Quizá para los más conservadores pierda encanto, pero para gustos los colores. Esta versión viene con substítulos en castellano y un doblaje al inglés de auténtico lujo. Y luego está el precio, mucho más competitivo que los de las versiones descargables de consola, una joyita que no puedes dejar pasar.

Si aún no conoces la saga, es un momento perfecto para hacerlo. El primer *Monkey Island* llevaba al carismático Guybrush en busca de un tesoro a la Isla de los Monos, donde se tenía que enfrentar a LeChunk para conseguir el tesoro y salvar a su amada Elaine. Ahora, en ***LeChuck Revenge***, el archienemico de Guybrush ha vuelto, esta vez convertido en zombie y de nuevo ha raptado a Elaine, a la que tendremos que rescatar otra vez mientras buscamos otro mítico tes-*-*oro. En definitiva, las mismas cualidades que la primera parte pero con una nueva trama.

Sólo se le puede poner un pero, la pantalla del iPhone/iPod Touch es demasiado pequeña y el control es más complicado e impreciso. Por lo demás, ***LeChuck Revenge*** es un imprescindible. ■

LA VERSIÓN CLÁSICA NO ESTÁ SUBTITULADA, LA DE GRÁFICOS NUEVOS SÍ

Monkey Island 2 S.E: LeChuck's Revenge
Desarrollador: **LucasArts**
Precio: **5,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**
9.5



PUEDES ELEGIR ENTRE JUGAR con los nuevos gráficos o con los del original. La calidad jugable no ha variado nada.

iPhone > Madden NFL 11

DISEÑA TU JUGADA

La mejor saga de fútbol americano regresa a iPhone y iPod Touch con grandes novedades.

Hacía tiempo que *Madden*, pese a ser un gran juego, estaba estancado, pero las posibilidades táctiles de las plataformas de Apple parecen haberlo revitalizado. Lo bueno sigue estando presente: jugabilidad realista, licencias oficiales, modo Temporada con la posibilidad de realizar fichajes, enfrentamientos mediante Bluetooth...

Pero hay tres elementos que impulsan a este *Madden* más allá de las expectativas que los amantes del fútbol americano tenían. El primero, ahora se puede elegir jugada sin consultar el libro de jugadas, que resulta tedioso para muchos. El segundo, se permite pausar el juego para colocar a tus jugadores y que defiendan mejor, lo que ayuda a amenizar esta fase. Y por último, la posibilidad de dibujar tus propias jugadas (líneas de pase, de carrera y de apoyos de defensa), para no tener que depender de las de siempre. Un gran título para aficionados a este deporte.





Madden NFL 11

Desarrollador: **EA NBV**
Precio: **5,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.3



iPhone > Moto GP 2010

SUPERA A LORENZO

La competición de MotoGP (sólo las motos grandes) totalmente licenciada y con los 18 circuitos oficiales llega a los dispositivos de Apple. Podrás competir durante toda la temporada con el equipo que elijas de entre 18 de los pilotos oficiales.

Controlas a los corredores con el acelerómetro, por lo que al principio te costará cogerle el truco, ya que es un poco impreciso. No obstante, es una buena opción, la única oficial, para los amantes de la competición de motos.

Moto Gp 2010

Desarrollador: **i-Play**
Precio: **2,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0

iPhone > SimCity Deluxe

EL ALCALDE DE TU PROPIA MEGALÓPOLIS

Crea tu propia ciudad, desarróllala, combate el crimen y salva a tus ciudadanos de las catástrofes.

SimCity Deluxe es un gran gestor de ciudades. Si obvias los problemas de control derivados de las estrecheces de la pantalla te encontrarás con un buen título con muchas posibilidades. Desde crear tu ciudad libremente a superar los siete desafíos (organizar unos juegos olímpicos, luchar contra una ola de calor...) o reconstruir ciudades famosas.

Las bases son las mismas de siempre. Primero crear infraestructuras como carreteras y electricidad, después zonas residenciales o industriales, y evitar que todo se vaya al garete por tu mala gestión.





SimCity Deluxe

Desarrollador: **EA NBV**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.0





Ovi > iBomber

BOMBAS FUERA

Un simplón y adictivo título que nos lleva a pilotar un bombardero en la Segunda Guerra Mundial. Desde un plano cenital deberemos destruir todos los objetivos que nos pongan al principio de cada misión, teniendo siempre en cuenta que tenemos que corregir la caída de las bombas con nuestro movimiento y el de los objetivos que tenemos debajo y que tenemos que alcanzar. Parece fácil, pero no lo es.

iBomber

Desarrollador: **Zed Worldwide**
Precio: **3,06 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.5

TARJETA DE SONIDO

ASUS XONAR XENSE ONE

ALIANZA GANADORA

Combinación de lujo entre tarjeta de sonido Asus y los auriculares Sennheiser de referencia en el mundo gamer: los PC350.

Web: www.asus.es **Precio:** 260,79€

La nueva tarjeta de audio *ASUS Xonar Xense One* con auriculares *Sennheiser PC350 Xense Edition* es el resultado de la cooperación entre ASUS y el fabricante de audio Sennheiser. La *Xonar Xense* es la combinación de tarjeta de audio con auriculares.

Xonar Xense cuenta con una meticulosa protección EMI que protege la tarjeta de audio de los componentes de PC y otros dispositivos de PC cercanos, de manera que el sonido permanece consistente y competo. Además, los jacks de estudio de 6.5mm ofrecen una mejor transmisión que los conectores estándar de 3.5mm, asegurando un espectro de audio completo. Tanto la tarjeta como los auriculares son plenamente compatibles con Dolby Headphone 5.1 y el motor de audio propio de ASUS Xonar GX2.5.

Asus asegura haber probado más de 1.000 combinaciones posibles y haber encontrado en este conjunto la mejor comunicación y ausencia de problemas entre una tarjeta de sonido y unas auriculares con micro.

Una apuesta interesante si estáis pensando en dar el salto del sonido integrado a audio dedicado y queréis empezar a disfrutar del juego rápidamente.

Lo recomendamos para juego on-line.

La ficha

- **Tarjeta:** Asus Xonar Xense One
- **Auriculares:** CSennheiser PC350 Xense Edition



Por Duardo

POTENCIA GRÁFICA

Este mes queremos que renueves tu gráfica. Pero tranquilo, sabemos que nuestra propuesta es cara de narices. Pero... ¿a ninguno de nosotros se le hace la boca agua viendo algunos coches de nuestra revista hermana Marca Motor? Pues eso.

RAZER BLACKWIDOW

MECÁNICA PARA GAMER

Razer presentó en la pasada GamesCon 2010 el primer teclado mecánico orientado al perfil gamer.



Web: www.razer.com **Precio:** 79,95€

Que existe una especie de conspiración en el mundo de los jugadores de PC con los teclados de gomas es una verdad dicha en los pasillos. Su estructura pensada para la ofimática no ayuda a los que pasamos horas aporreando.

A sabiendas de esta situación, la firma alemana Razer ha querido dar respuesta a las silenciosas plegarias y presentó el pasado agosto en la GamesCon 2010 de Colonia su nuevo teclado *Razer BlackWidow*.

Según Razer, la estructura mecánica de cada tecla permite una respuesta táctil similar a la de un ratón, con lo que se consigue la perseguida ausencia de fatiga por el uso prolongado.

A su vez, el teclado *Razer BlackWidow* presenta teclas completamente programables 'on-the-fly' para macros y cinco teclas adicionales para el jugador.

Esto es fruto de haber diseñado el *Razer BlackWidow* "desde el principio, pensando en el jugador".

El teclado *Razer BlackWidow* estará disponible a partir del mes de Septiembre de 2010.

¿SABÍAS QUÉ... EL RAZER BLACKWIDOW

...Los teclados mecánicos son más fiables que los teclados convencionales, que funcionan a partir de una membrana interna?

...Razer ha aprovechado para presentar su hermano mayor. El Razer Blackwidow Ultimate tendrá las mismas características además de retroiluminación y tomas de audio y micrófono?

ANÁLISIS

ZOTAC NVIDIA GEFORCE GTX 460 AMP! EDITION

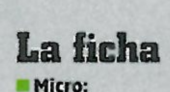
Zotac mejora el PCB de referencia y consigue un 20% de rendimiento superior en un chip que está sorprendiendo en la gama media.

Web: www.zotac.es **Precio:** 239,00€

Que el chip GF104 es muy superior al instalado en las GTX465 es un hecho aceptado por todos. Por esa razón, Zotac parece haber centrado sus esfuerzos en mejorar la gráfica basada en el nuevo micro y sacarle todo su potencial.

Con una solución de sonoridad de doble slot, la Zotac GTX460 Amp! Edition es practicamente inaudible, incluso en momentos de exigente carga gráfica. Si a eso le sumamos unos valores de reloj y shaders muy aceptables: 810 Mhz y 1.620 Mhz, respectivamente, estamos ante la opción con chip nVidia más recomendable para actualizar nuestro equipo por menos de 250 euros.

¡Ah! Y viene con el último *Prince of Persia* de regalo!



La ficha

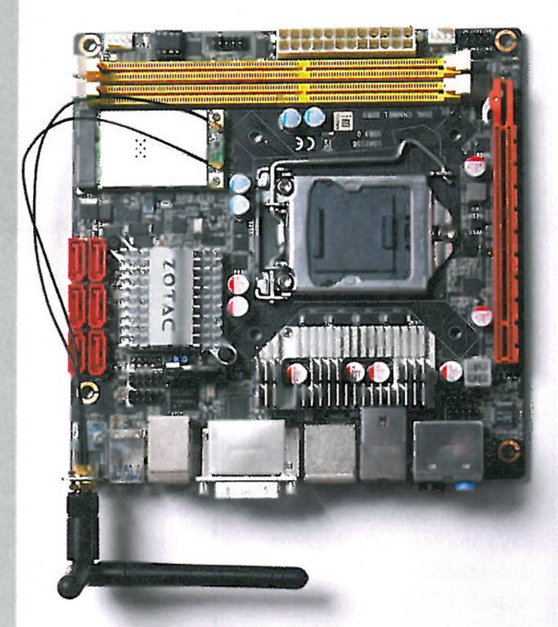
- **Micro:** GF104
- **Reloj:** 810 Mhz.
- **Memoria:** 1 Gb GDDR 5 a 1.000 Mhz.
- **Conexiones:** 2 DVI Dual-Link, Display Port, HDMI



Nota final

EL MEJOR CHIP precio-rendimiento de nVidia, además con mejoras en la refrigeración y con 'overclock' de serie. ¿Alguien da más?

9.0



ZOTAC H55-ITX WIFI MINI-ITX

UNA PLACA MINI CON TODO

Zotac nos visita de nuevo con una solución espectacular para montar micro-equipos con Wi-fi y USB 3.0.

Web: www.zotac.es **Precio:** 129,90€

La nueva placa de Zotac nos permitirá montar nuestro propio equipo gamer 'small factor' gracias a su configuración mini-ITX sin prescindir de la potencia. La *H55* permite instalar los nuevos micros Intel Core i7 800, hasta 8Gb de RAM DDR3 1066/1333 y, además, dispone de un puerto PCi-E 16x 2.0 para no quedarnos cortos con sus posibilidades gráficas.

En lo que la nueva *H55-ITX* mejora a sus predecesoras es en la incorporación de un módulo Wi-fi que ocupa el puerto Mini PCI-Express, y puertos USB 3.0, además de 6 conexiones SATA 3 y 1 SATA-E.

LOGITECH FANTASY COLLECTION

UN TOQUE DE ELEGANCIA

Una serie de dispositivos muy 'chic' inspirados en las tendencias de moda y en la cultura pop. ¡Son ideales!

Web: www.logitech.es **Precio:** Por determinar

La firma de dispositivos externos Logitech lanza su nueva línea *Fantasy Collection*, una gama de productos en colores brillantes y con estampados extravagantes inspirados en las tendencias de moda y la cultura pop. La *Fantasy Collection* está formada por una mezcla diversos colores y estampados - incluyendo Fleur Dark, Blue Swirl y Pink Balance, entre otros – Todos ellos diseñados para hacer volar tu imaginación.



FLASHES

Más 'gadgets' de Thrustmaster y Disney

NUEVA REMESA DE PRODUCTOS DISNEY

Si es que nos encantan, e n esta ocasión destacamos dos productos relacionados con el universo Disney-Pixar. El Cars Wheel es el volante de Wii creado para los fans de la película "Cars". Tiene un diseño único, con una réplica del personaje-coche Rayo McQueen en el centro y su precio es de 19.99€.

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?


C.Quer miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Sabéis algo de la siguiente descarga de ***Alan Wake***? En algunos foros he leído que al no tener el éxito que esperaban posiblemente no haya una segunda descarga. Que sabéis vosotros al respecto. "

Respuesta: El segundo DLC llamado "El Escritor" está más que confirmado e incluso es más que posible que tengamos un tercer contenido descargable para *Alan Wake*.


barney stinson miembro del foro de accesoxbox.com

"Me recomendáis algún shooters a pantalla partida que pueda jugar con un amigo y con bots en modo competitivo, no campaña cooperativa. Tipo *Time Splitters* o *Perfect Dark*."

Respuesta: No hay gran cosa para jugar con bots. Quizá el más completo sea Unreal Tournament 3 -si quitamos las dos versiones de Perfect Dark...-

Entra *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 Nelasturies
E-mail

¡Hola! Tengo desde hace mas o menos un año una Xbox360, y lo cierto es que nunca me ha atraído especialmente el universo de *Halo*. Sin embargo he leído en vuestra revista sobre el nuevo ***Halo: Reach*** y, de repente, me ha llamado mucho la atención. ¿Me recomendáis jugar a anteriores entregas antes que a ***Halo: Reach*** (por el hilo argumental o algo así) o no es necesario?
Gracias y saludos.

Respuesta:
Siempre es un placer contestaros. Más en este caso, ya que hablamos del excelente ***Halo Reach***. Este título es el caballo de batalla de Microsoft de cara a la temporada navideña y nos sitúa como miembro de un escuadrón Spartan en la defensa del planeta Reach.
No es necesario haber jugado a anteriores juegos de esta saga por su argumento, ya que la historia se enmarca antes incluso del primer *Halo* de Xbox. Tanto es así que el final de la historia es coetáneo al principio de la primera entrega de la franquicia. Sin embargo, desde aquí te recomendamos encarecidamente probar *Halo 3*, un clásico de Xbox 360 y uno de los mejores juegos de la presente generación de consolas. Si te gustan los juegos de acción, te encantará.

2 Diego López
E-mail

Muy buenas equipo de Marca Player.
1.-Me gustaría saber si hay planes de editar en Xbox 360 juegos clásicos de la Xbox remasterizados como se está haciendo en Playstation 3 como por ejemplo los 2 primeros *God of War*. He leído que Ubisoft tiene pensado sacar los 3 primeros *Prince of Persia*, así como los 3 primeros *Splinter Cell* en este formato, pero no sé si también son para la Xbox. ¿Sabéis algo al respecto?
2.- También me gustaría saber si hay planes de sacar ***Halo 2*** en Xbox Live.
3.- Y por último una curiosidad. Tengo el modelo elite que salió hace un año (HDMI, HDD de 120GB, etc), de hecho creo que después no salieron mas modelos hasta la actual Slim, y me gustaría saber si merecería la pena cambiarla, o por el contrario continuar hasta el cambio de generación. Muchas gracias de antemano por vuestras respuestas y felicidades por la revista.

Respuesta:
1.- Hola. Por el momento no se tiene confirmación oficial sobre ninguna remasterización de clásicos de la anterior consola, más cuando Xbox 360 es retrocompatible con una amplia mayoría de juegos de la anterior generación de consolas. Los títulos que nombras han surgido de una lista de lanzamientos de Amazon Francia. Esto no quiere decir nada, puesto que en muchas ocasiones rumores de este tipo han quedado en nada. De todas maneras, habrá que mantenerse al tanto porque ya se sabe que "cuando el río suena, agua lleva...".
2.- De igual modo, tampoco se ha hablado nada de una remasterización de ***Halo 2***. Tanto es así que se cesó el servicio online de este juego hace ya



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.





Macho Alfa - 20G
Mata más que nadie en Policías y Ladrones (Partida igualada).





¡Unicoso!- 15G
Matas o haces suicidarse a un unicoso.





Schuper- 35G
Logra la victoria 41 veces en tu carrera deportiva.



La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Piensas hacerte con una copia de *Mafia II*?

A) Sí, en su lanzamiento - 12%
B) Sí, pero más adelante - 21
C) Cuando baje de precio - 49%
E) No lo compraré - 18%

EL MES QUE VIENE:
Tus impresiones sobre Halo Reach

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.

POWERED BY



Participa

unos meses, sin intención de reiniciarlo.
3.- Sinceramente, no creemos que te merezca la pena hacerte con una nueva consola. Las características añadidas del modelo Slim son el Wifi incorporado y una mayor capacidad en el disco duro. Ambas cosas las puedes conseguir sin hacer un desembolso excesivo. Por otra parte, el modelo de consola que tienes es muy resistente a las temidas tres luces rojas, con lo que tampoco acaba de merecerte la pena el cambio. Aguanta hasta el cambio de generación. De momento puedes empezar a ahorrar para ese esperado momento.

3 Elcaballeroscuro
E-mail

Soy aficionado a los cómics y ando últimamente deseoso de saber más sobre el próximo juego del hombre murciélago, ***Batman: Arkham City***. ¿Para cuándo? ¿Qué novedades tendrá?

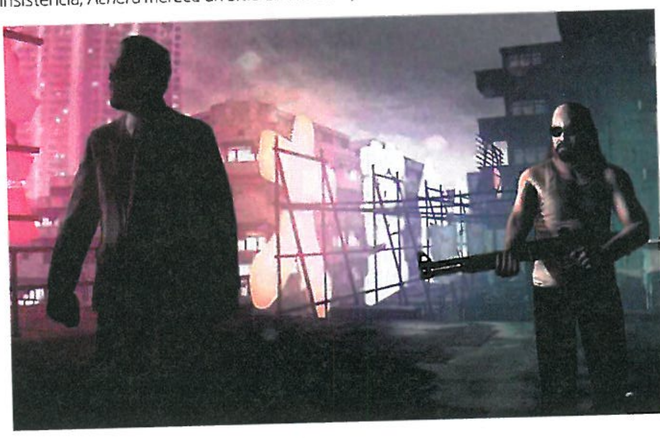
Respuesta:
Rocksteady está preparando para el próximo año la secuela de este juego. En él podremos controlar a Batman en su lucha contra el crimen, esta vez más allá de las fronteras del manicomio de Arkham. Por el momento se ha confirmado que aparecerán Dos Caras y Catwoman, además de los inevitables Joker y Harley Quinn. La gan novedad promete ser sus modos multijugador, aunque no se ha comentado ningún detalle más al respecto.



EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER

En las últimas semanas de verano hemos recibido una gran cantidad de retos. *Imbrahil, Zhenith, Luky Pro* o el *clan Combat Legends* son algunos de los que se han quedado en la lista de espera. La culpa, en parte, es de nuestro jugador del mes, todo un apasionado de los juegos cooperativos (por ejemplo *Kane & Lynch 2*). Por su insistencia, *Acheru* merece un sitio en nuestro particular Salon de la fama.



JUGADOR DEL MES
ACHERU



XBOX maniac.es

Kinect no tendrá el castellano entre sus idiomas iniciales para el reconocimiento de voz. El español mejicano, inglés y japonés sí que estarán presentes.

nanowasp: Pues en primavera empiezo a pensar si me lo compro o me sigo riendo de los que lo compren....

Sirbruce: Es como volver al pasado... ¿os acordáis de cuando *Halo 2* iba a ser el juego definitivo que daría el empujón a Xbox en España?

jorgvt: Pues me parece bastante mal que sólo lo saquen en esos 3 idiomas, yo personalmente, preferiría que lo sacaran más tarde pero ya con todos...

joxemy: ¡¡Que alegría!! Un Kinect en español neutro! (término acuñado por Bungie y/o Microsoft para decir que las voces serán en sudamericano). Así podremos recordar tiempos y angustias de cuando *Halo 2* como dice Sirbruce. Manda coj**** la cosa.

ardul: ¡Que pasó!, ¿no sabéis hablar en mexicano? ¡Malditos gringos pendejos! Hay que darle grasias de antemano a Microsoft no más!

Link: Kinect llegará el día marcado, pero hasta que no lo actualicen con los idiomas europeos no podremos usar las funciones de voz en castellano.

Sirbruce: Nos hacen un favor. Así lo compramos con la segunda rebaja de precio... de cara al veranito de 2011 más o menos digo yo, cuando nadie lo quiera ya en los Estados Unidos y nos lleguen los Kinect de primera generación a precio redusidísimo. En lugar de a 150€ y con sólo un par de juegos más disponibles, lo tendremos a menos de 100€, supongo, y con, por lo menos, media docena de juegos casuals para eso que dice Sieg que hace con su Kinect beta... cómo era... ¡ah!, sí, aburrirse a los dos o tres minutos



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

Post del mes



1 Javi Dos
e-mail

Hola chicos, he leído que Sony podría llevar el sistema lector de cómics digitales que ya funciona en PSP a PS3. ¿Sabéis algo nuevo sobre esto?. Un saludo y enhorabuena por la revista, que es una pasada.

Respuesta:
Hola Javi. Pues parece que esos rumores apuntan en la dirección correcta y es que Sony anunció "grandes planes" para este sistema en la pasada Gamescom de Colonia. Además, según han publicado diferentes medios, parece que Sony lleva un tiempo recogiendo opiniones de usuarios sobre la necesidad de incluir este servicio de lectura de cómics en Playstation 3. Así que, blanco y en botella, parece que en muy breve podrás leer cómics en la gran pantalla.



Foro

2 Álvaro Antón Parra
e-mail

Hola. Lo primero felicitaros por la revista y porque siempre sale lo que busco. Y ahí van las preguntas:
1.¿Cuándo sale la demo de *FIFA 11* para Playstation Network?
2.¿El *Operation Flashpoint Red River* usará el control Playstation Move?
Espero que podáis responderlas.
Saludos desde Zamora.

Respuesta:
Hola Álvaro, muchas gracias por los piropos, y en cuanto a tus preguntas pues, vas a tener mucha suerte, porque la demo de *FIFA 11* llega ya mismo, el día 16 de septiembre. Estamos seguros que va a ser la demo más descargada del año.
En cuanto a tu segunda cuestión, pues es más difícil de contestar. En principio, nada ha dicho Codemasters de que vaya a añadir compatibilidad con el mando de Move en la versión para PS3 de su nueva entrega de *Operation Flashpoint*. El juego saldrá a mediados de 2011, por lo que aun queda mucho para conocer los detalles. ¿Quién sabe? Tal vez para entonces el sistema de captura de movimientos de Sony se haya impuesto y todas las desarrolladoras lo estén implantando en todos sus títulos. Habrá que esperar para ver lo que ocurre. Un saludo y muchas gracias.



OPERATION FLASHPOINT RED RIVER ¿llegará con Move?



El tema del 'Jailbreak'

Como todos habréis escuchado o leído, llevamos un mes un tanto movidito con el tema de las llamadas 'USB jailbreak', unos dispositivos USB lanzados a la venta por varios frabicantes internacionales que suponen una nueva forma de hacer que la Playstation 3 corra copias de seguridad, programas de aficionados o, como otros lo llamarían, otra nueva forma de piratear la consola de Sony. Dejamos aquí las opiniones más diversas sobre el tema descargadas en la red:

Mario Burillo
Del Facebook de *Marca Player*
Pienso que estas navidades cientos de personas se van a quedar sin online, sin actualizaciones, sin acceso al PSN (y sus compras del PSN, que es peor)...

Anya Silva
Del Facebook de *Marca Player*
Que no deberían permitir comercializarlo, sus creadores piensan beneficiarse de ello. Si leemos las condiciones de la consola se están violando todas las normas.

Ismael García
Del Facebook de *Marca Player*
Yo creo que ahora venderán más PS3. Yo estoy pensando en comprarme una para acompañar a mi Xbox 360.

David Botella
Del Facebook de *Marca Player*
Pienso que ha tardado en salir. Por una parte es buena porque a ver si así bajan los precios de los juegos. Por otra es malo porque se venderán menos juegos. Yo no me lo compraré porque me gustan los juegos con su cajita y todo, y si no tiraré de importación.

José Manuel Bringas
Del Facebook de *Marca Player*
Que es una lacra que exista la piratería. Y lo peor es que la excusa más extendida es el precio y cuando se ponen joyitas como *World of Goo* a un céntimo de euro la gente se lo sigue descargando de forma ilegal.
A mí no me engañan, esa gente se carga la industria y si no, fijaos en la debacle de las portátiles.

sephiroth dios85
Del foro de *www.meristation.com*
Lo que está claro es que quienes han creado el invento no tienen el más mínimo aprecio por el mundo de los videojuegos y esperan que seamos los usuarios quienes, adquiriéndolo, sigamos destruyendo este mercado. Cuando los juegos no lleguen traducidos o nos hinchen a DLC's ya nos acordaremos del dichoso aparatito.

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **Comunidad Playstation**

Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.

Final Fantasy XIV

*Comentarios extraídos del Blog Oficial de Playstation en España. *http://blog.es.playstation.com*

Er_Coleguita
El vídeo está tremendo. Parece un juego más de la saga (aunque sea online). Muy currado. Lástima que venga en inglés...

Telbe
Gran juego. Se nota que los gráficos han sido superados desde FF XIII. Aunque es una pena que lo lancen en inglés, se podrían esforzar en traducir al castellano la versión de PS3, tras sufrir el retraso, y espero que su cuota no sea tan cara como la versión de PC.

aNtArEs150
¿Cuál será la cuota de la versión de PC?
Es una pena lo del inglés, aunque si la cuota no es muy alta quizás me haga con él.
Por otra parte, lamentable el retraso en la versión de PS3. Que no sé por qué, pero no me creo que sea por los problemas de RAM que argumenta Square-Enix (como si no nos conociéramos ya).

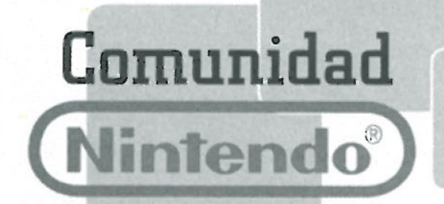
Er_Coleguita
Creo que la cuota es de 13,99 euros al mes, si mal no recuerdo. Si no, que alguien me corrija. Hablando del tema, muy caro para mi gusto la verdad...

Raine7
El video esta tremendo. Para mí compra segura desde el primer día. Lástima que no salga hasta marzo. Si saliera en septiembre como la de PC me vendría de perlas.
La cuota es más o menos normal para un MMORPG, algo alta pero en la media.

Roxax25
English no, thank you.







Wii

NINTENDO DS

Tema del mes

Preguntábamos: Mario cumple 25 años, ¿con cuál te quedas?:

1 Onoxi miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

Pues yo me quedo con los plataformas 3D como el reciente *Super Mario Galaxy 2*, porque han sabido reflejar el espíritu de un plataformas de Mario de los de toda la vida mezclado a su vez con la nostalgia y el ímpetu de hacer algo nuevo. Es fantástico poder disfrutar de este juego en Wii. Además de gráficos, durabilidad, sonido y demás destaca un valor clave que es la diversión. No hay nada más divertido en Wii que controlar a Mario por esos extraños mundos, ya sea caminando, nadando, patinando, volando o rodando sobre una bola, lo que importa siempre es llegar a la estrella mientras te diviertes por el camino.

Foro

2 Ignarf miembro del foro de Revogamers.net

Me quedo con los plataformas 2D. Aunque no pude jugar a su salida a la joya que es *Super Mario Bros 3*, pude disfrutarlo más adelante y ver la genialidad de juego, con una dificultad bastante considerable y una jugabilidad, en general, muy entrañable. Además, crecí jugando a *Super Mario World* en SNES. Con esto no quiero quitar mérito a los Mario en 3D, pero las sensaciones que me transmite un Mario en 2D son irrepetibles, y juegos como *New Super Mario Bros* permiten revivir eso.

3 Carlosjaen miembro del foro de Revogamers.net

[Respecto a *Mario 64*]

Recuerdo perfectamente el día que probé ese juego... para mí, Mario había muerto en ese momento.

¿Para qué quiero una cámara? Antes no me tenía que preocupar de nada de eso, sólo de jugar. ¿Andar por el castillo para elegir fase? ¡qué horror!, yo sólo quería coger el mando y jugar, no buscar dónde está la puerta de la fase.

¿Por qué Mario no corría como antes? ¿Por qué todo era mucho más lento? ¿Y por qué se ve todo tan feo? Con lo bonito y detallado que era todo en 2D. Nunca entendí aquel salto de los videojuegos al 3D.

Hasta que no hemos llegado a la actual generación no me han gustado los juegos en 3D, siempre los he visto como un salto hacia atrás con respecto al 2D. Por eso, desde que compré la SuperNintendo hasta comprar la Wii, sólo he comprado una GameBoy Color. Os envidio a los que os emocionásteis con Mario 64, yo sentía todo lo contrario.

4 emeL miembro del foro de Revogamers.net

Supongo que Mario en 2D, desde el mítico *Super Mario Bros* de NES. Éste sentó las bases del videojuego moderno y a día de hoy se conservan como juegos incombustibles que resisten el paso del tiempo compitiendo en diversión con los títulos de hoy en día.

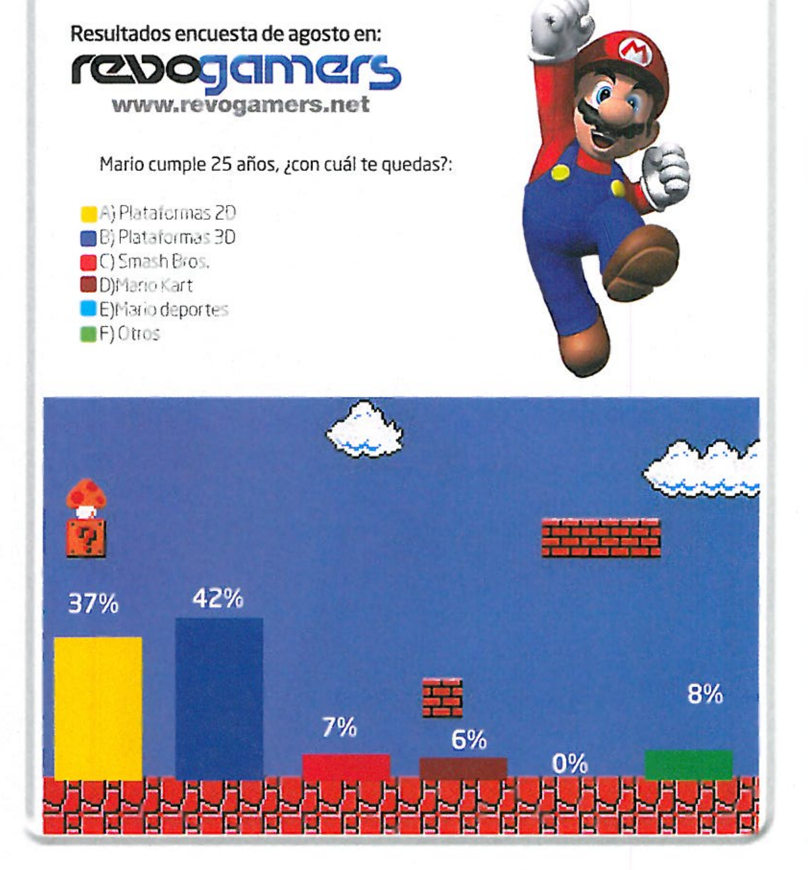
"SUPER MARIO BROS PARA NES SENTÓ LAS BASES QUE HOY REINAN EN EL VIDEOJUEGO MODERNO"

Encuesta octubre revogamers www.revogamers.net

Epic Mickey a la vuelta de la esquina, ¿cuál consideras que ha sido la mejor idea de Warren Spector?

A) Un escenario inhóspito como Wasteland
B) Recuperar personajes olvidados de Disney
C) Las fases en 2D de plataformas
D) La doble moral de Mickey
E) Un final diferente para cada jugador

[CURIOSIDAD] PUEDE QUE LA foto sea antigua porque el Mario que sale en la foto se parece más bien al de *Super Mario Bros 3* que a los actuales. En cualquier caso habría que aplaudir al genial reponedor de este 'carrefour' o la gran superficie comercial que sea por haberse dedicado a colocar las latas de refresco, galletas, chocolatinas, snacks y demás tal y como aparecen en la imagen. Todo un ejemplo de imaginación en el trabajo.



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



Mario Pizarro
por email

Pregunta:
Hola amigos de Marca Player. Soy un nintendero convencido y ahora estoy tremendamente enganchado a *Monster Hunter* hasta el punto de no jugar a nada más. Además me gusta mucho el modo online y el único problema que tengo es que el Wii Speak para el chat de voz falla muchas veces y se oye fatal. ¿Qué puede ser?

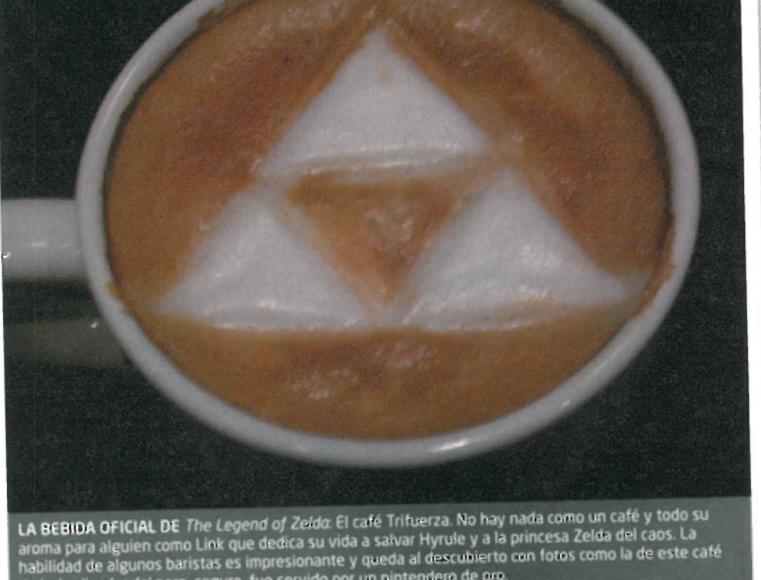
Respuesta:
Hola Mario, hemos estado mirando un poco el tema del chat de voz de *Monster Hunter Tri* y existen una serie de parámetros que puedes modificar como son el volumen de la música, de los efectos especiales del juego y del WiiSpeak. Prueba antes de nada a dejar música y efectos a cero y el Wii Speak a tope. De esta manera tendrás sólo la señal de la voz. Una vez hayas hecho esto, si se sigue escuchando mal es que el problema va a venir de la conexión a internet. No sé si recordarás que el juego salió antes en Japón y luego se lanzó en Europa y Estados Unidos. La gente de Capcom aprovechó este lapso de tiempo para incluir algunas cosas en el juego, como por ejemplo el soporte de Wii Speak, pero, posiblemente, no quedó todo lo bien integrado que ellos quisieran. Soluciones posibles: comunicación por teclado, usar el teléfono que si tienes ADSL de fijo a fijo tendrás las llamadas nacionales gratis o, incluso, instalarte Skype en el ordenador y tirar de chat de voz externo.



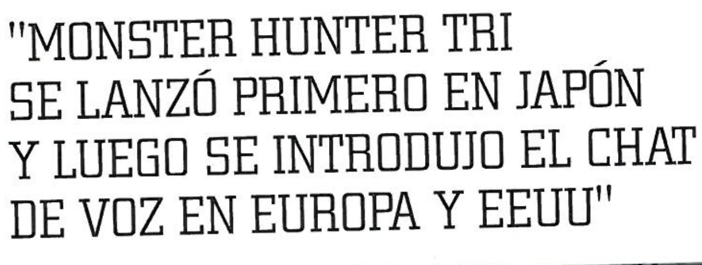
Claudio Serrano
por email

Pregunta:
¿Qué tal? Soy un lector de vuestra revista desde el primer número pero nunca os he escrito antes. Me gustaría saber si me podéis echar una mano con un asunto seguro que sencillo para vosotros pero que a mi me lleva comiendo el coco un buen tiempo. Me han regalado un monitor nuevo para el ordenador y he pensado si podría conectar la Wii a éste para no tenerla en el salón de la casa y poder jugar en mi habitación, ¿existe un cable o algo así? Muchas gracias.

Respuesta:
Hola Claudio... todo un veterano que cumple dos años con nosotros, ¡enhorabuena! A ver, no sólo es posible sino que es, incluso, recomendable. Nintendo no tiene un cable oficial VGA, pero sí que existen. Antes de nada, mira si el monitor nuevo tiene entrada de imagen con un simple euroconector porque igual es la forma más sencilla, muchos monitores la tienen. En cualquier caso, la mejor opción es que adquieras (sí, esto te va a costar entre 40 y 70 euros) una VGA Box. Normalmente sirven para cualquier consola porque las hay en formato universal, pero si no, asegúrate que sea una de Nintendo Wii. El resto es tan sencillo como enchufar los cables y disfrutar de los juegos. Lo que no sé si habrás pensado es que, por lo general, las pantallas de ordenador suelen ser mucho más pequeñas que las televisiones y la superficie de apuntado con el wiimote se te va a reducir un montón. Tendrás que afinar la puntería. Un saludo.



LA BEBIDA OFICIAL DE *The Legend of Zelda*: El café Trifuerza. No hay nada como un café y todo su aroma para alguien como Link que dedica su vida a salvar Hyrule y a la princesa Zelda del caos. La habilidad de algunos baristas es impresionante y queda al descubierto con fotos como la de este café de 'sabediosdonde' pero, seguro, fue servido por un nintendero de pro.



"MONSTER HUNTER TRI SE LANZÓ PRIMERO EN JAPÓN Y LUEGO SE INTRODUJO EL CHAT DE VOZ EN EUROPA Y EEUU"



[RUMOR] UNA TIENDA JAPONESA se ha tirado a la piscina colocando un cartel en su espacarate en el que se anuncia la fecha de salida de Nintendo 3DS y, siempre según ellos, será el próximo 22 de marzo de 2011. Si tenemos en cuenta que el año fiscal de Nintendo termina en marzo, la fecha no tendría por qué estar demasiado desencaminada.

Rubén Egea
por email

Pregunta:
Me compré (o se lo compré a mi novia) el *Wii Fit* y tengo la Balance Board muerta de risa. La uso muy poco y no sé si hay planes de nuevos juegos que la usen.

Respuesta:
Hola Rubén. Pues nos gustaría decirte que hay muchos proyectos en camino y que son de lo más interesante, pero lo cierto es que además de los juegos de actividades físicas y los de los Rabbids, lo único en cartel es *Grease*, un juego de cantar y bailar que utiliza la Balance Board en alguna de las pruebas y el próximo *Shaun White*. Paciencia.

Comunidad PC

LA PREGUNTA:
¿A qué MMO juegas?
¿Por qué es tu favorito?

Queremos hacer una lista de los MMOs más jugados en nuestro país
Envía tu respuesta a marcaplayer@unidadeditorial.es y cuéntanos por qué es tu favorito

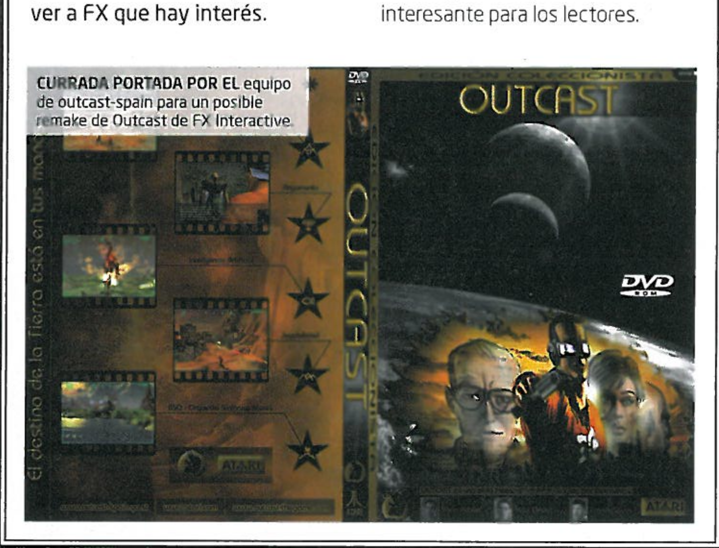
Carta del mes

Remake de Outcast

1 **wabo**
MP en elotrolado.net

Resulta que hay una persona "luchando" por que un remake de ***Outcast*** o incluso la creación de una secuela sea posible. Es Joan Morci, que vía Facebook (*http://www.facebook.com/profile.php?id=100000521166774*) a abierto el grupo OUTCAST-Spain (*http://www.facebook.com/group.php?gid=199214292490&ref=ts*). No sé si ya habéis hablado de ello en la revista, pero básicamente pretende que FX publique ***Outcast*** remozado para los tiempos que corren (sin limitación de resolución con un rendimiento aceptable, sin bugs, y con algunos extras... vamos, lo que viene siendo una "edición FX chachi piruli de la muerte")... algo que en realidad ya está hecho por gente anónima, y FX solo tendría que correr prácticamente con los gastos de producción y distribución.
Ponéos en contacto con él para que os cuente más y mejor del proyecto.
Esta es la página web: *http://outcast-spain.ya.st/*
Sería genial que le diéseis un poco de bola al tema para hacer ver a FX que hay interés.
Saludos.
PD: Supongo que tal y como está la cosa no necesitaréis redactores, ¿no? [+risas]

Respuesta:
Saludos Wabo. Como ves, aquí está tu propuesta en la carta del mes. Nos ha parecido tan interesante y, a su vez, ejemplo sin igual de la implicación que existe en el parque de usuarios de PC, que no nos dejas más opción que hacerle llegar tu petición a los amigos de FX Interactive. ¡Estaremos al tanto de cualquier respuesta!
Por otra parte, y como comentábamos al principio, uno de los aspectos más interesantes de perfil de jugador de PC es que es un continuador de los antiguos jugadores de 8 y 16 bits de los 80 y 90. Aquella gente, con entre 30 y 40 años ahora, ha desembarcado en el PC para continuar su afición a la hora de modificar y crear sus propios títulos. Sirva tu carta para hacer un llamamiento a todas aquellas iniciativas de la 'scene' o de los desarrolladores independientes que quieran ver sus iniciativas en estas páginas. En Marca Player estamos por el ocio digital, peor también por el ocio activo y creador.
Gracias por una aportación tan interesante para los lectores.



CURRADA PORTADA POR EL equipo de outcast-spain para un posible remake de Outcast de FX Interactive.


BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 es uno de los títulos multijugador más exitosos del momento.

"BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 RECIBIRÁ UNA EXPANSIÓN INSPIRADA EN LA GUERRA DE VIETNAM"

2 **Cornetto**
e-mail

Buenas de nuevo. Muchas gracias por publicar mi primera carta y resolver mis dudas. Aún sigo teniendo algunas consultas para vosotros. Soy jugador de la saga Battlefield. Ahora juego al ***Battlefield Bad Company 2***. Se escuchan rumores de que para finales de año van a sacar una expansión de este juego, basada en Vietnam. ¿Podríais confirmarme si es cierto? ¿En qué consistiría? En caso de no ser cierto , hay fecha para un nuevo Battlefield? Un saludo de Cornetto y muchas gracias por todo.

Respuesta:
Saludos, Cornetto. Es un placer ver la fidelidad de algunos lectores a esta, vuestra sección. Pues sí, EA y Dice presentaron la que parece la próxima expansión de ***Battlefield Bad Company 2*** basada en la guerra de Vietnam en el pasado E3. Según EA, los futuros DLCs de Battlefield serían gratuitos, aunque este Vietnam está contemplado como una expansión completa. La fecha de salida no ha sido todavía confirmada.
Un saludo!.

3 **David García**
e-mail

Soy lector de vuestra revista desde hace ya unos meses y me está encantando. Es precisamente lo que estaba buscando, porque abarcáis gran variedad de temas de mi interés. Así que felicidades por ella, y seguid así.
Escribía para pedios un favor. He leído que publicasteis un artículo hablando sobre personas que se dedicaban al desarrollo de videojuegos, los entrevistabais y hablabais con ellos. Me podríais enviar dicho artículo? Y en caso de que os sea imposible, me podríais decir al número de revista al que pertenece? Estoy realmente interesado en él.
Muchas gracias. Saludos y un abrazo.

Respuesta:
Saludos, David. Pues sí, el reportaje que buscas es el que se publicó en el número 19 y se titula: ¿Quieres trabajar en un videojuego? de nuestra reportera Sara Borondo. Nuestro servicio de suscripciones y números atrasados te atenderá gustosamente en el teléfono 902.99.81.99 en horario de lunes a viernes de 8 a 18h, fines de semana y festivos de 10 a 14h. ¡Qué lo disfrutes!



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.



ALGO NOS DICE QUE Guild Wars 2 va a exigir algo más que la GForce 8400 GS de nuestro amigo Rubén.



4 Rubén Moral
e-mail

En primer lugar, quiero felicitaros por esta pedazo de revista. Tengo una pregunta sobre el ***Guild Wars 2***. No sé qué requisitos mínimos se necesitan para poder jugar. Yo tengo un Pentium IV, 3,1 Ghz de procesador, 2 Gigas de RAM y tarjeta grafica nVidia Gforce 8400 GS. Tengo instalado *Starcraft 2* y los *Guild Wars* y me van muy bien. Querría saber si podría jugar al ***Guild Wars 2***. Por cierto, ¿sabéis la fecha de lanzamiento ?

Respuesta:
Buenas, Rubén. Según las últimas informaciones ofrecidas por NCsoft, la fecha de publicación está sin confirmar y, en cuanto a los requerimientos mínimos, han comentado que se requerirá un PC de gama media para jugarlo. Esto es poco específico a la espera de que concreten más, pero ya te digo que tu equipo necesita una actualización urgente. Probablemente no demasiada si estás jugando con él a *StarCraft 2* y la calidad que te ofrece —imaginamos que en calidad mínima—. te es suficiente. Aunque te estás perdiendo muchas cosas. ¿Nuestro consejo? Ahorra un poquillo y mejora tu máquina mientras esperamos todos el lanzamiento final de ***Guild Wars 2***.

5 Domingo
e-mail

Buenas. Aprovecho para felicitaros por la revista y agradeceros que en estos tiempos, sigáis manteniendo el precio y la misma calidad, aunque ya son algunas páginas menos que en los principios. ¡Eso sí, son muchísimo mejores! Algunos todavía soñamos con que Remedy se decida de una vez y publique el genial ***Alan Wake*** en PC. Por soñar, ¿sabéis algo de una posible versión de ***Heavy Rain***?

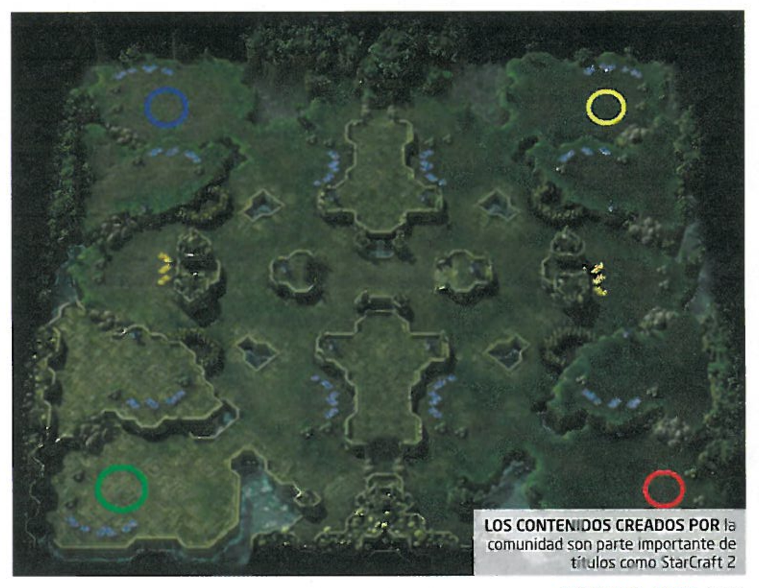
Respuesta:
Gracias, Domingo. Es cierto, en nuestra política no se contempla una subida de precio, por ser éste, precisamente, una de nuestras señas de identidad. Se puede hacer una buena revista, con dos guías mensuales, a este precio y aquí tienes la prueba.
No parece muy probable que las compañías se apeen de la burra y publiquen esos dos títulos que comentas en PC. A pesar de que, permítenos decir que creemos que ambos títulos encajan perfectamente en el perfil de juegos para compatibles. ¡Por soñar no cobran!



6 Pereneke
e-mail

¡Un saludo a los amigos de Marca Player! Me gustaría saber si vais a dar cobertura en la Comunidad o en alguna otra sección de los mods, mapas y adds que se crean para títulos oficiales como ***Battlefield***, ***World of Warcraft***, ***StarCraft 2***, incluso motores antiguos como Source y la cantidad ingente de modificaciones que hay para ***Half Life 2***. Gracias y seguid así.

Respuesta:
Un saludo, Pereneke. Como habrás podido leer en la carta del mes, nuestra intención es dar cobertura y apoyo a esas iniciativas. Pretendemos publicar mapas y mods, los mejores addons para los títulos más jugados, Si tienes alguna idea para compartir, estaremos encantados de publicarla.



LOS CONTENIDOS CREADOS POR la comunidad son parte importante de títulos como StarCraft 2

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, comparamos la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿No te parece una buena manera de averiguar si acertamos con vuestros gustos?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	StarCraft II: Wings of Liberty	9.9	9.2	8.6
2	Mafia II	9.0	7.4	8.2
3	Los Sims 3: Quemando ruedas	--	--	--
4	Prototype	8.7	8.3	9.3
5	Wolfenstein	--	7.5	7.1
6	Los Sims Triunfadores	7.8	7.8	--
7	Kane & Lynch 2: Dog Days	8.7	6.7	5.7
8	Los Sims 3	--	8.6	8.4
9	BlazBlue Calamity Trigger	8.9	--	9
10	Pro Cycling Manager 10	8.6	--	8.4

ANÁLISIS: Curiosidades y pesos pesados durante las ventas de verano. ***StarCraft II*** se mantiene imbatible en la primera posición, perseguido por ***Mafia II*** que hace su entrada directamente a la 2ª posición. La recuperación de clásicos como ***Prototype*** o ***Wolfstein*** es debido a su edición Platinum, a 9,95 €. ¿Quién se podría resistir? Mención especial a los tres títulos relacionados con ***Los Sims 3*** (y además, el juego en sí), que se mantienen firmes, pasados los meses.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico:
marcaplayer@unidadeditorial.es

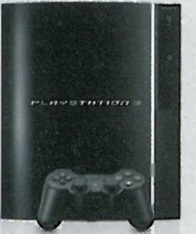
*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A	29,95	---
3	R&C: Atrapados...	69,95	8.7
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	**F1 2010**	**19,95**	**9.3**
2	Burnout Paradise	19,95	---
3	Pure	14,95	9.2
4	Split/Second	59,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,95	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2THDR	14,99	9.2
2	**Lara Croft GoL**	**14,99**	**9.2**
3	Scott Pilgrim...	14,95	9.0
4	DeathSpank	14,95	8.5

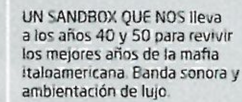
Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



Mafia II



UN SANDBOX QUE NOS lleva a los años 40 y 50 para revivir los mejores años de la mafia italoamericana. Banda sonora y ambientación de lujo.

G. Maeso
PLAYSTATION 3

DESCUENTO 10€ XTRALIFE

Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

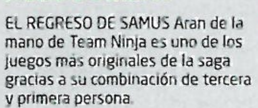
Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	**Metroid: Other M**	**50,99**	**8.4**

EL EXPERTO RECOMIENDA

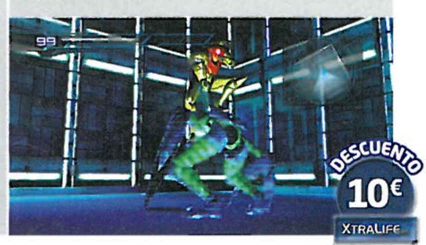


Metroid Other M



EL REGRESO DE SAMUS Aran de la mano de Team Ninja es uno de los juegos más originales de la saga gracias a su combinación de tercera y primera persona.

Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	**F1 2010**	**60,95**	**9.3**
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	Pure	59,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	**Halo Reach**	**64,95**	**9.5**
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	29,95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Limbo	1200	9.3
4	Portal: Still Alive	1200	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Madden NFL 2011

LOS AMANTES DEL FÚTBOL americano estamos dando palmas con las orejas. Este Madden es de lo mejorcito de los últimos años en la saga.

Juan 'Xcast'
XBOX 360



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39.95	9.0
2	Prinny	39.95	8.5
3	Locoroco 2	29.95	8.0
4	Crash: Guerra...	39.95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19.95	9.1
2	Motorstorm AE	39.95	9.0
3	F1 2009	39.95	8.7
4	Gran Turismo	39.95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39.95	9.0
2	Tekken 6	39.95	8.9
3	Soul Calibur BO	29.95	8.5
4	Smackdown 2009	19.95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29.95	---
2	Star Ocean SE	39.95	---
3	Phantasy Star P	9.95	---
4	Invizimals	39.95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40.95	9.0
2	Endwar	29.95	8.5
3	Mytran Wars	29.95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29.95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14.95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39.95	8.2
3	Patapon 2	39.95	8.4
4	Patapon	29.95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39.95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19.95	---
3	Syphon Filter LS	24.95	---
4	Medal of Honor H2	19.95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39.95	9.4
2	PES 2010	29.95	---
3	Football Mana. 09	44.95	8.5
4	S. White Snow	19.95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29.95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29.95	6.5
3	Mind Quizz	19.95	---
4	Capcom Puzzle W	29.95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39.95	9.5
2	God of War: CO	19.95	---
3	GTA Vice City Stor.	19.95	---
4	Monsters Hunter	9.95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Ace Combat Joint Assault

EL MEJOR JUEGO DE combates aéreos que te puedes encontrar en la portátil. Curioso: ahora las ubicaciones son reales.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39.95	---
2	Yoshi's Island DS	39.95	---
3	Bomberman 2	19.95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19.95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36.95	9.1
2	Trackmania DS	29.95	8.2
3	Grid	29.95	8.2
4	Moto Racer DS	39.95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29.95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39.95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44.95	7.2
4	WWE 2009	9.95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39.95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39.95	9.0
3	The World Ends...	39.95	8.7
4	Dragon Quest IX	40.95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19.95	8.9
2	Civilization Rev.	19.95	8.8
3	Cookie Shop	39.95	8.6
4	Fire Emblem	39.95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29.95	9.1
2	Maestro! Jump...	29.95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9.95	7.7
4	GHoT: MH	39.95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39.95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29.95	8.4
3	MW Mobilized	39.95	8.3
4	Big Bang Mini	29.95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19.95	8.4
2	TH Proving Ground	29.95	7.8
3	New Int. T&F	39.95	7.3
4	Skate it	39.95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39.95	9.5
2	Profesor Layton 2	39.95	8.8
3	Scribblenauts	39.95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39.95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19.99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39.95	9.2
3	Castlevania: OoE	39.95	9.0
4	Alicia en el País...	39.95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

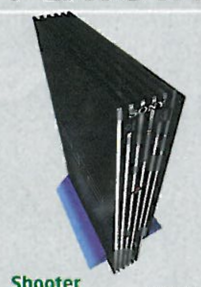
Chema Antón
NDS

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

AIRE FRESCO EN LA saga más famosa de Square-Enix. Destaca su apartado gráfico de dibujo animado y su multijugador.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19.95	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet & Clank 3	19.95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19.95	---
2	Burnout 3: Take...	19.95	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39.95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19.95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19.95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29.95	---
4	Dragon Quest VIII	19.95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39.95	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19.95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29.95	---
2	FIFA 10	29.95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims 2	29.95	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19.95	---
2	GTA III	29.95	---
3	Resident Evil 4	19.95	---
4	S.H. Shattered M.	39.95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas... Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34.95	9.5
2	Aion	49.95	9.2
3	Warhammer Online	29.95	9.0
4	Star Trek Online	49.95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29.95	9.5
2	Pure	29.95	9.2
3	NFS Shift	49.95	8.8
4	Trackmania UF	9.95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29.95	8.3
2	Sherlock Holmes	19.95	8.2
3	Dracula Origin	9.95	8.0
4	Mistery Chronicle	29.95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49.95	9.6
2	Dragon Age	49.95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49.95	9.3
4	Drakensang 2	19.95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II: WoL	60.99	9.9
2	Warhammer 40K	49.95	9.3
3	Empire Total War	49.95	9.3
4	Napoleon Total War	39.95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59.95	8.7
2	Lego Indy 2	29.95	8.3
2	iFluid	18.95	7.0
3	Upi	19.95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59.99	9.7
2	ARMA II	39.95	9.5
3	Aliens vs Predator	49.95	9.3
4	Arma II: O.A.	29.95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29.95	9.4
2	PES 2010	19.95	8.9
3	NBA 2K9	9.95	8.7
4	F. Manager 2010	29.95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29.95	7.5
2	World of Goo	29.95	-,-
3	Crazy Machines 2	9.95	-,-
4	Line Rider Freest.	19.95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44.95	9.8
2	Batman Arkham A.	39.95	9.6
3	Dead Space	19.95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59.95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

StarCraft II

QUÉ VAMOS A DECIR ya de él que no se sepa... Quizá el mejor juego de estrategia de la historia y el segundo con mejor nota en los dos años de Marca Player. A jugar.



ENTRADAS PLATINUM

PS3
GoW III



SEPTIEMBRE
39,99 €

No en todas las tiendas, pero sí en algunas hemos podido ver que GoW III ha bajado de precio. Una gran oportunidad para hacerse con él.

Multi
Guitar Hero Metallica



SEPTIEMBRE
14,95 €

En 360, PS3, PS2 y Wii, en todas las plataformas al mismo precio. La mejor oportunidad para sentirte miembro de la banda californiana.

PC
Wolfenstein



SEPTIEMBRE
9,95 €

La revisión de nueva generación de uno de los primeros FPS de la historia a un precio irrisorio.

Wii
Lego Star Wars



SEPTIEMBRE
9,95 €

Lego Star Wars: The Complete Saga te trae todos los juegos que se han lanzado de la franquicia. Gran precio.

Marca player

XtraLife.es



10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos:





PC	PS3	XBOX 360	PS3	XBOX 360	PC
PVP 60,99€ XtraLife 56,95€	PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 65,99€ XtraLife 61,95€	PVP 65,99€ XtraLife 61,95€	PVP 50,99€ XtraLife 46,95€
46,95€	**56,95€**	**56,95€**	**51,95€**	**51,95€**	**36,95€**
Código descuento: XLMARCA*PSTAR2*	Código descuento: XLMARCA*SMAD11*	Código descuento: XLMARCA*XMAD11*	Código descuento: XLMARCA*SMAF2*	Código descuento: XLMARCA*XMAF2*	Código descuento: XLMARCA*PMAF2*







PS3	XBOX 360	PC	PS3	XBOX 360	PC	Wii
PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 60,99€ XtraLife 56,95€	PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 71,99€ XtraLife 66,95€	PVP 60,99€ XtraLife 56,95€	PVP 50,99€ XtraLife 46,95€
56,95€	**56,95€**	**46,95€**	**56,95€**	**56,95€**	**46,95€**	**36,95€**
Código descuento: XLMARCA*SHAWX2*	Código descuento: XLMARCA*XHAWX2*	Código descuento: XLMARCA*PHAWX2*	Código descuento: XLMARCA*SRUSE*	Código descuento: XLMARCA*XRUSE*	Código descuento: XLMARCA*PRUSE*	Código descuento: XLMARCA*WIMETM*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de septiembre de 2010.

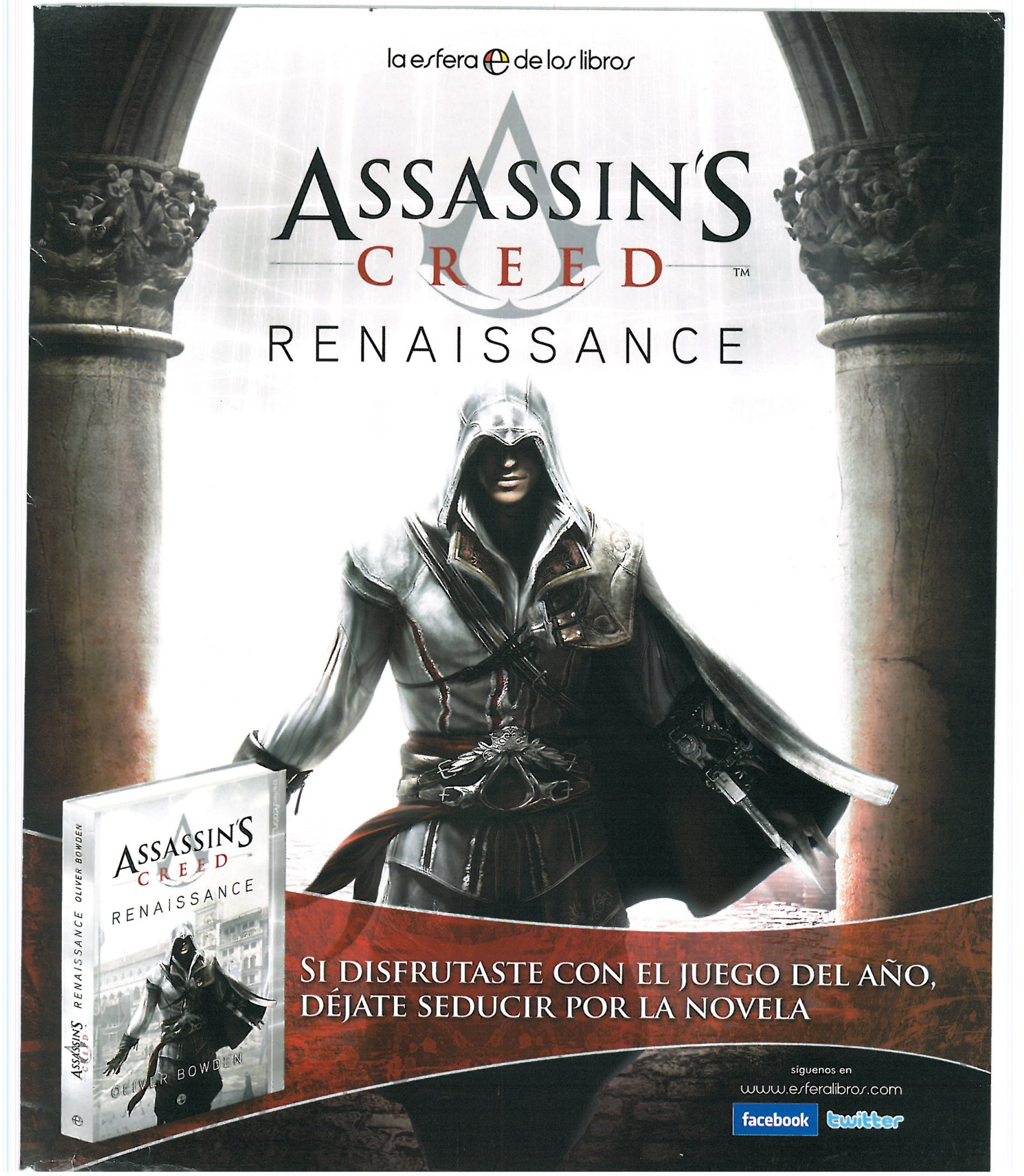
> Próximo número

¡En primicia!

DEAD SPACE 2

En el espacio muerto
nadie escucha tus gritos

15 de Octubre, 2010


la esfera de los libros
ASSASSIN'S
CREED
TM
RENAISSANCE
ASSASSIN'S
CREED
RENAISSANCE
OLIVER BOWDEN
ASSASSIN'S CREED RENAISSANCE OLIVER BOWDEN
SI DISFRUTASTE CON EL JUEGO DEL AÑO,
DÉJATE SEDUCIR POR LA NOVELA
síguenos en
www.esferalibros.com
facebook
twitter

LA ZOMBICIDA



"EL MEJOR MATA ZOMBIS DE LA HISTORIA"



J. Pipes



ESTO ES LO QUE HARÍA CHUCK

Observa a La Zombicida en acción en www.deadrising-2.com









DEADRISING 2

18 www.pegi.info

XBOX LIVE

Únete a la resistencia en TAPEITORDIE.COM

CAPCOM



Jump in.